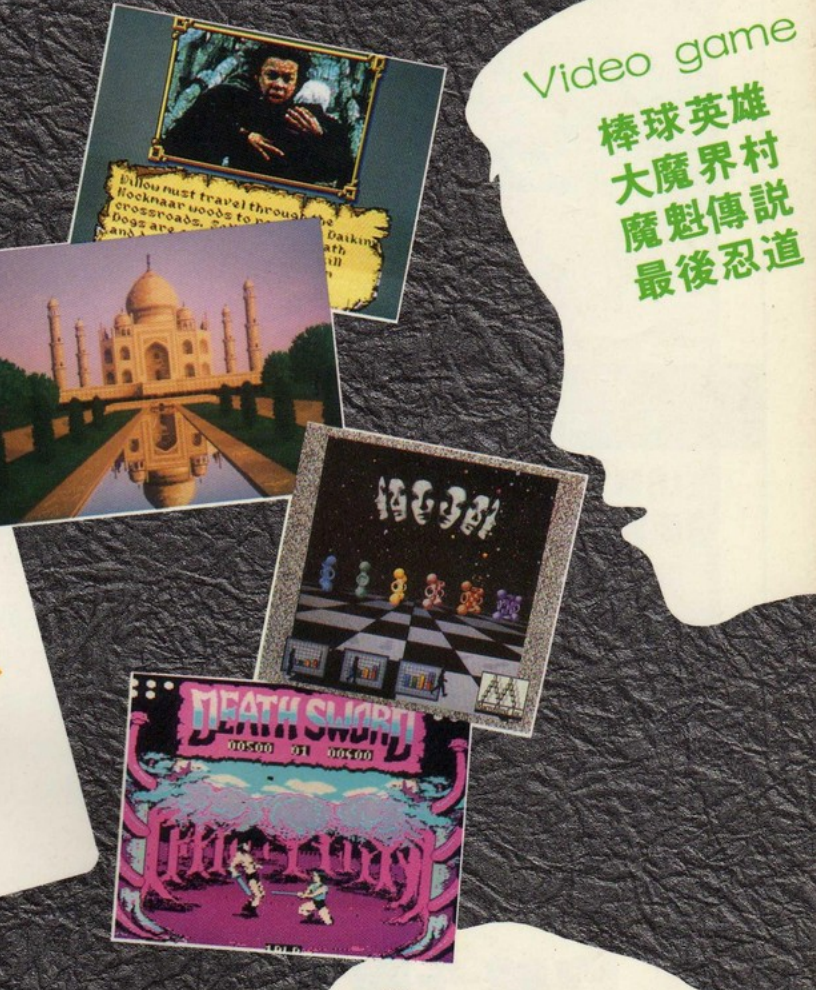
精訊電腦

77年10月10日出版・每本零售110元



Video game
棒球英雄
大魔界村
魔魁傳説
最後忍道

魔界神兵生死未卜
冰城傳奇烽火連天
母女之愛攻略秘笈
洛城法網・風雲際會
Videoworks II
Paintworks gold
Music Studio

SEGA
所羅門之鑰
藍色霹靂號
冒險世界

25

圖騰的好處你不能不知道

象徵對圖案處理能力的圖騰柱

將遊戲中的圖形轉至Paint-Brush上編輯

在圖案中加中文字體

相信你也有類似的經驗：對ＰＣ上的中文、繪圖、動畫或娛樂軟體等方面有著濃厚的興趣，可惜因軟體上的差異和限制常碰到許多困擾，非但無法解決，甚至求醫無門。在這個時候，由畫面擷取展示圖形以及數個圖形轉換程式所組成的軟體……「圖騰」，便是你不容錯過的良師……

- 程式常駐記憶體。
- 可將PAINT BRUSH和BASIC上的圖形互轉。
- 在PAINT BRUSH等繪圖軟體的圖形加上中文。
- 將MGA.CGA與中文之間的資料圖形互轉。
- 有四種印表尺寸供選擇，並可決定反相與否。
- 倚天中文化直接鍵入24X24中文字體的全螢幕編輯程式。

……更多的功能、更大的便利等待你的發掘！



P201 IBM PC/XT/AT及其相容電腦專用

精訊資訊有限公司 台北市10206重慶北路一段22號6樓
(02)511-4012/5713657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年10月10日25期出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／李美珍　林繼文
美術編輯／蔡文姬　黃秋萍
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　蔡承澔
林元明　鄭明輝　西門孟　葉堂祺
發行業務課／劉昭毅　詹振文　陸純忠
廣告業務課／李永良
會　計　組／陳慧仙
發　行　所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印　刷　所／士達印刷有限公司
地　　址／台北市士林區前街15號
電　　話／8368631
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本110元　訂閱一年十二期新台幣1100元

港澳地區一年訂費US$75元(含航空郵資)，US$50元(含水陸郵資)，掛號外加US$10元，滙票或支票付款皆可，請寄 精訊電腦雜誌社。



目錄

新遊戲推薦

VIDEO GAME專欄

遊戲攻略篇

交流道

25 中華民國77年10月10日
〈第三卷・第一期〉

應用集

遊戲說明篇

OAK

編輯室手記

每進入新的一卷期數，總有一切從零開始的新生情緒，從讀者調查的統計結果可明顯看出，遊戲攻略和新遊戲推薦二者獨占鰲頭，是本刊最受歡迎的兩個專欄，也是精訊電腦創刊時的最大動機。

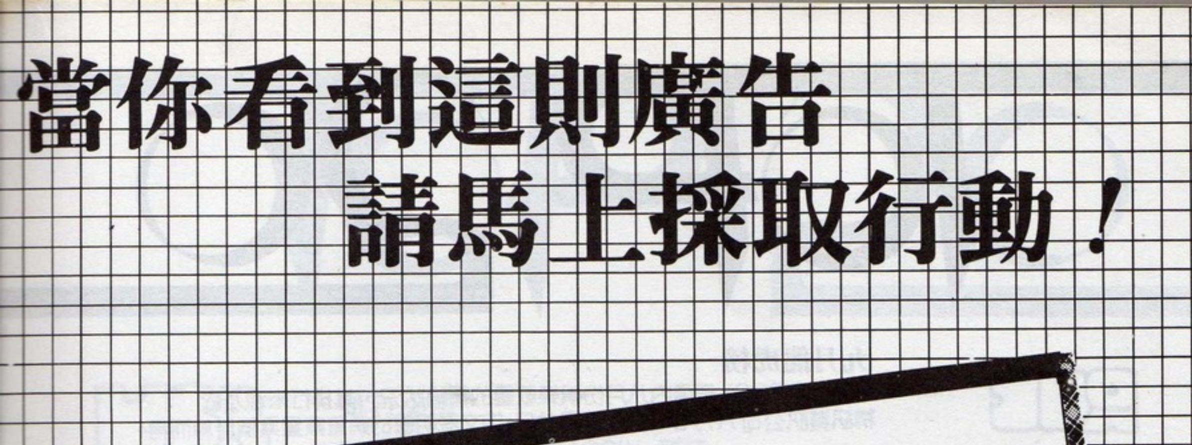
在第二卷這一年，編輯部人員不斷爲讀者籌獻新式菜肴，想突破以往純遊戲軟體的窠臼，繼而陸續推出西門孟信箱、凌依頻道、甘比世界、SEGA專欄、跳蚤市場，乃至於最新夥伴——Video Game 專欄。經過與讀者實質接觸品嚐後，有些令人豎指讚好，有的則調理不佳而差強人意。而市場上的競爭情勢也迫使我們不得不改弦易轍，伸出更廣泛的觸角。但一年之後讀者的反應告訴我們：廣是精訊電腦最大的特色，不深入則是最大的缺陷。

因此「去蕪存菁」正是精訊電腦另一段旅程努力的目標，爲此我們重新規劃版面，將某些有共通性的專欄合併，將遊樂器的份量控制在五分之二，電腦方面的資訊則佔五分之三；其中Macintosh是因應其日益增加的使用者，而新加入的機種。

由於讀者對遊戲的解答需求甚殷，本刊決揚棄昔日重點式的挑戰RPG微攻略篇，而採地毯式的逐期發表各RPG的解答，以供隨時加入市場的電玩新手參考之用。

「能左手玩Game，右手寫文章」的好手難求，是造成本刊特約作者用稿量激增的最大原因，但自誠徵RPG高手的廣告刊載之後，本刊已自多位毛遂自薦的投稿者中，陸續發現多名新秀。期待以「老將新兵」的嶄新搭配，爲各位忠實的讀者帶來新一年的精神食糧。

李培民



若沒有踏出第一步，怎麼發掘自己的潛能？

在電玩世界裏，高文麟孜孜不息以「創世紀Ⅲ」引發ＲＰＧ的濫觴；徐政棠快手解答ＲＰＧ的功力；鄭明輝巨細靡遺繪製３－Ｄ迷圖的壯舉，向來是電腦玩家津津樂道的軼事。

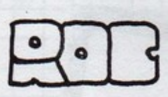
事實上在欽慕他人之餘，你可曾捫心自問：我可以嗎？當然沒問題！只要你把握動作筆記，釐清繁複的原則，便能將自己玩ＲＰＧ的歷險過程完整地以獨特的文體（參考日誌、答問集或故事劇情等方式），與廣大的精訊之友分享。

精訊電腦邀請你加入
RPG的神幻天地

來稿請以稿紙橫寫，並儘可能加附相關圖照片，以利編排，稿費從優。

精訊電腦雜誌社
台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：(02)571-3657　511-4012





九月龍虎榜

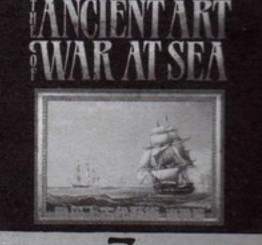
TOP 20(ROC) 是國內八月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司八月廿一日到九月廿日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

：動作 ：冒險 ：角色扮演 ：工具程式 ：迷宮歷險 ：模擬 ：博奕 戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	出版公司	種類
6	1	創世紀 V		✲		✲	✲		ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
--	2	獵犬式攻擊機				✲	✲		MINDSCAPE	模擬
--	3	銀河戰星		✲		✲			ACCESS	動作
7	4	圖騰中文擷圖系統					✲		KINGFORMATION	工具程式
4	5	冰城傳奇 III		✲		✲			ELECTRONIC ARTS	角色扮演
18	6	血型占星術					✲		KINGFORMATION	工具程式
--	7	上古代戰爭藝術(海戰篇)					✲		BRODERBUND	戰略
12	8	超級模擬飛行		✲		✲	✲		ELECTRONIC ARTS	模擬
10	9	星際航艦					✲		ELECTRONIC ARTS	模擬、角色扮演
--	10	荒漠游騎兵				✲	✲		ELECTRONIC ARTS	角色扮演
13	11	漁歌麻將					✲		KINGFORMATION	博奕
9	12	冰城傳奇	✲	✲		✲	✲	✲	ELECTRONIC ARTS	角色扮演
--	13	創世紀 III		✲		✲	✲		ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
8	14	創世紀 IV		✲		✲	✲	✲	ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
14	15	魔法門		✲		✲	✲	✲	NEW WORLD COMPUTING	角色扮演
--	16	硬式棒球		✲		✲	✲	✲	ACCOLADE	動作
--	17	卡們聖地牙哥(世界篇)		✲		✲	✲		BRODERBUND	冒險
3	18	火狐狸 II					✲		ELECTRONIC ARTS	模擬
--	19	棋王2000					✲		ELECTRONIC ARTS	博奕
11	20	保皇騎士	✲	GS	✲		✲	✲	MINDSCAPE	戰略、角色扮演



2



7



10





排行來源：

*TOP 20(USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	發行公司	種類
4	1	INTERCEPTOR	✲						ELECTRONIC ARTS	
1	2	WASTELAND 荒漠游騎兵		✲		✲			ELECTRONIC ARTS	
2	3	ULTIMA V 創世紀V		✲		✲	✲		ORIGIN SYSTEMS	
3	4	DUNGEON MASTER						✲	FTL GAMES	
--	5	ROADRUNNER				✲		✲	MINDSCAPE	
8	6	BARD'S TALE III 冰城傳奇III		✲		✲			ELECTRONIC ARTS	
6	7	DEATH SWORD 死亡之劍	✲	✲		✲	✲	✲	EPYX	
5	8	THREE STOOGES 三小福	✲				✲		CINEMAWARE	
--	9	TEST DRIVE 超級跑車							ACCOLADE	
12	10	PHOTON PAINT	✲						MICRO ILLUSIONS	
7	11	ARRGH	✲						ELECTRONIC ARTS	
15	12	OIDS						✲	FTL	
10	13	STAR TREK:REBEL UNIVERSE						✲	SIMON & SCHUSTER	
11	14	ROADWAR	✲			✲			ARCADIA	
9	15	FALCON 蒼鷹戰鬥機			✲		✲		SPECTRUM HOLOBYTE	
--	16	MANIAC MANSION 瘋狂大樓		✲		✲	✲		ACTIVISION	
--	17	UNIVERSAL MILITARY SIMULATION					✲	✲	RAINBIRD	
14	18	ADVANCED FLIGHT TRAINER		✲		✲	✲		ELECTRONIC ARTS	
13	19	EBONSTAR	✲						MICRO ILLUSIONS	
18	20	HARRIER COMBAT SIMULATOR	✲	✲		✲	✲		ELECTRONIC ARTS	



11



6



8

銀河飛鷹

英文名稱：Elite
適用機型：IBM PC/XT,256K
出版公司：Firebird
原版售價：US$39.95

約西元 3200 年左右

＊　＊　＊　＊

宇宙八大銀河系已組成銀河聯盟。再過 18 分鐘 Avalonia 號太空船即將開始超時空旅程，現正緩緩滑向 Lave 星的軌道停泊站……太空站除接受管制中心的監控外，擠滿了各式各樣的太空船，提供旅遊、貿易、通勤，另外配屬警方巡邏緝私用的航艦……。

「銀河飛鷹」(ELITE)，APPLE 史上的經典巨作，充滿了驚航、冒險與征戰的傳奇，讓許多玩家沈迷於那虛渺的銀河。如今將再次在 PC 的領域裏掀起一陣旋風，帶領你進入那無窮無盡的傳奇裏……。

〝Read the Novel / Play the Game〞(讀小說，玩遊戲)，是「銀河飛鷹」融合太空冒險與貿易遊戲的宗旨，也正是 Firebird 軟體公司的理想。整本說明書對太空每一事物的描寫，可說達到呼之欲出的境界！用字遣辭的細膩令人爲之讚嘆！當然遊戲也不令人失望，壯觀的太空站、數十種類型的太空船艦、臨場逼眞的空戰場面，在在都引人入勝！

就轉移技術而言，「銀河飛鷹」可說是一成功的典範；不僅造型畫面比 APPLE 漂亮，整個結構也改進不少，可事先辨別敵艦，還可見到許多 APPLE 從未出現的畫面，例如由兩艘大型貨輪、兩艘警察航艦組成的艦隊，成羣結列的太空緝凶者，甚至高度空戰技巧的精英級武士等。最重要是你將接任那從未有人達成的任務——查訪 Raxxla！

什麼！你還有時間猶豫啊？快穿上你的戰鬥裝，進入 COBRA KKⅢ 的駕駛艙吧！記住〝The Dark Wheel〞這個組織！出發吧，銀河飛鷹，Good Luck！

/劉昭毅

Hyperspace Motors Engaged

Missile Primed

Front View

---- E L I T E ----

Press any key to start game

GAME OVER!

聯合艦隊

英文名稱：Strike Heet
適用機型：Apple Ⅱ，64K
出版公司：EOA
原版售價：US$29.95

還記得「飛馬號水翼船」嗎？這個一流的模擬遊戲，精美的畫面及眞實的船艦外形，再配上簡單的操作方式，使這個遊戲成爲愛不釋手的精品，無論是APPLE或PC的玩家都不會少了它。

如今EOA又推出了「聯合艦隊」(Strike Fleet)，初逢乍見都誤以爲只是「飛馬號水翼船二代」罷了，其實絕不雷同！除了保留「飛馬號水翼船」的優點外，又針對其原來的缺點更加以改進，於是「聯合艦隊」誕生了。

在遊戲中你扮演聯合艦隊的指揮官，統御一至十六艘戰艦組成的艦隊，航行世界各地執行危險的任務；船艦越多，所承擔的責任也越大，唯有優秀的指揮官堪此大任。





「聯合艦隊」並非普通的模擬遊戲，具有以下特點：

- 四個不同的地點、十項不同的任務，由波斯灣、福克蘭島、北大西洋的廣濶範圍，而任務含括福克蘭島防衛戰、波斯灣護航行動、大西洋逃亡計劃、北大西洋偵防任務等，每一項都頗具挑戰性。
- 眞實的造型，不論是船艦、潛艇、戰鬥機、直升機幾近於眞實的造型，根據原圖模擬設計，可以一眼辨認出敵人或我方航艦。
- 調度船艦有充分的統御自主權，可自行設定其中某艘作旗艦指揮號令，其他各艦就會自動跟隨；或是設定自動導航，定下座標使船艦自動航向目標。甚至可以採包抄戰術，將艦隊編制成幾個小隊向敵人包圍殲滅。
- 最新式的武器系統，無論是飛機、船艦，甚至於各式飛彈、魚雷飛彈防禦系統，都是最高科技的新式設備；尤其Harpoon、Exocet、Tomahawk……等新式的飛彈掃瞄追踪、攔截防禦的高精準度和超強火力，足以保障任務執行的勝利。
- 完全眞實的軍階，達成任務後所授予的軍階是依據美國海軍的軍階以設定的；一名少校指揮官是相當了不起，若是能成爲艦隊指揮官更是不得了！但是表現太差，可是要上軍事法庭的。

以上的一切都將在「聯合艦隊」中實現，若有興趣，出航吧！

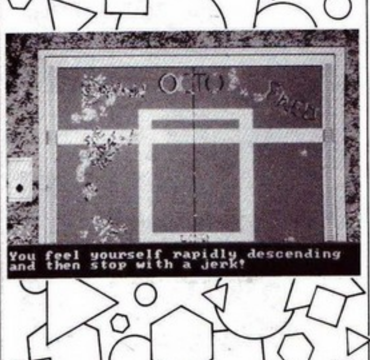
/蔡承滸

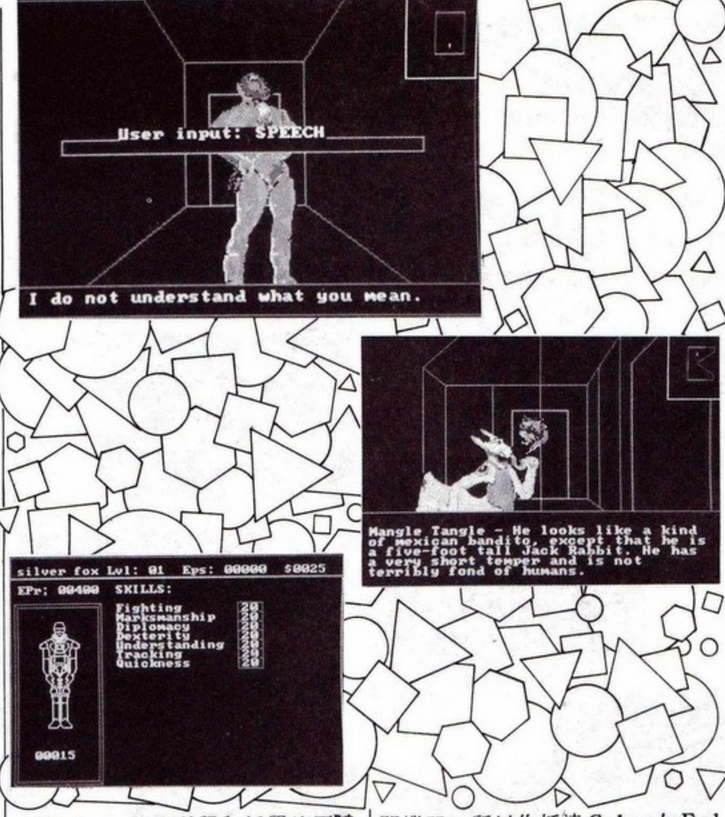
異星戰火

英文名稱：Alien Fire
適用機型：IBM PC/XT, 512K
出版公司：Paragon Sofeware
原版售價：US$39.95

Time Lord 是一羣傳說中的神秘勇士，由Elder四處旅行時所招募而來致力於保衛第四次元的和平，他們具有神奇的力量能夠穿越時間不受任何羈限。但是到目前爲止，除了Elder 從沒有人見過 Time Lord，因此傳說終究只是傳說。

Elder是一位擁有超強能力的老人，穿梭於過去、現在與未來的時空界域，是宇宙的守護神。他曾多次進入第四次元與阻礙時間運行的勢力對抗，使時間能正常的運行。當Elder逐漸老去的時候，發現自己似乎不復以往而感到力不從心，於是他旅遊各地尋找智勇之士組成Time Lord，並授予時空穿梭的秘密，承繼保衛宇宙的艱巨使命。





Kurtz，一個科學和哲學的天賦奇才，曾經是一名受人尊敬的科學家，因爲許多發明而榮獲各方頒勳，在科學上成就已至登峯造極時，轉而致力於哲學方面的研究。某次由一份外星文件中得知時空來去的秘密，他開始研究如何進入第四次元，不幸却因此發瘋了，但也留下一台時間機器，是原本打算乘坐以回到萬物創始的過去時空。

遊戲中你將扮演一名Time Lord，由於Elder得知Kurtz的計劃，深怕他搗亂了時間的運行，因此授命你去找尋Kurtz並且破壞他的時間機器。所以你抵達Galaxy's End——一個以採礦爲生的殖民小星球，礦坑裏危機四伏，窩聚來自各星系的外星人外，另有走私者、罪犯以及各種致命的合成生物；你務必在Kurtz啓動時間機器之前，挽回整個宇宙的時間運行。

「異星戰火」（Alien Fires）改寫自Amiga上的軟體，受到硬體的限制，音效及畫面均難以和Amiga比擬，但其人物造型却是其他遊戲所望塵莫及的，你千萬不能錯過。

／蔡承滿

/林元明

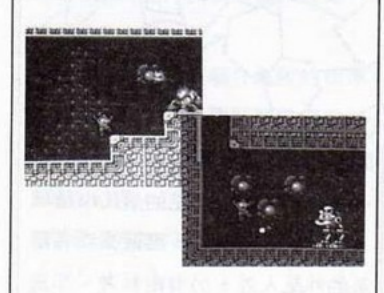
遊戲推薦

洛克人Ⅱ 〈烏理博士之謎〉

■Capcon / 卡帶 / ¥5,800
■預定12月中旬發售 / 任天堂版

繼「洛克人」之後Capcom公司又一鉅作，遊戲全部有九關，每一關的最後都必須擊倒守關的魔王，並取得魔王所使用的武器。打倒八個大魔王之後，即可進入最後一關與烏理博士一戰高下！



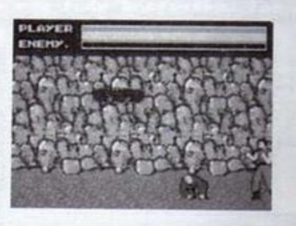


戰鬪人

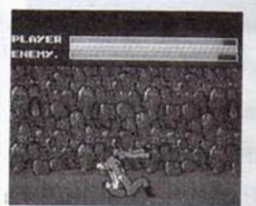
■東映動畫 / 卡帶 / ¥6,200
■預定12月23日發售 / 任天堂版

你是合氣道的高手，可以使用十四種合氣道技擊術；你的對手是各式各樣的武術技擊高手，遊戲全部有八關。這將是一個充滿眞實感的技擊遊戲。









貝獸物語

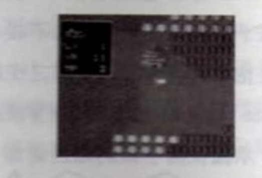
■Namcot / 卡帶 / ¥5,500
■預定11月發售 / 任天堂版

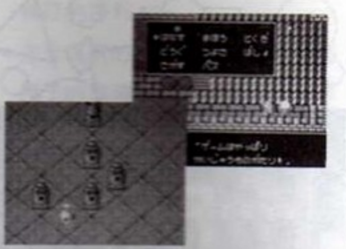
是一個新型態的RPG遊戲，敍述可愛的四人勇者力拼復活的大魔王的歷險故事。四人勇者都各具有不同的能力與法術，取得各式各樣的物品便可以使等級及法術增強。













遊戲推薦

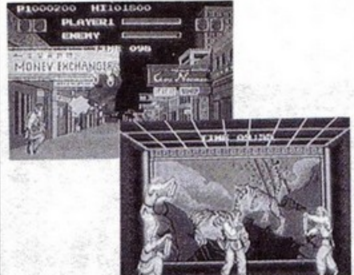
快打旋風

■Hudson／價格未定
■發售未定

遊樂場中非常受歡迎的動作技擊遊戲「快打旋風」，即將移植於PC ENGINE的CD－ROM光碟上，遊戲的內容與大型電玩版完全一樣，可以使用多種的武術招式，如旋風腿、氣功、衝天槌等必殺絕技。在搖桿的操作方式預定採用三段時間按下Ⅰ、Ⅱ按鈕的方式，以取代在大型電玩版中的六個按鈕的方式。

／林元明









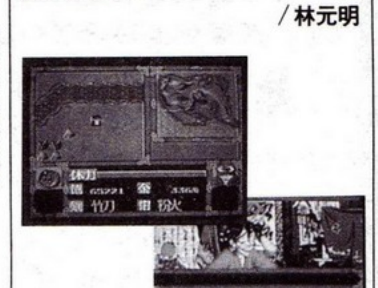


天外魔境

■Hudson／價格未定
■發售未定

與CD－ROM主機同時發售的超大型角色扮演遊戲「天外魔境」雖然故事的內容不變，但是遊戲的畫面及遊戲方式已經作了大幅度的修改，主要是配合CD－ROM龐大的資料記憶容量及CD所發出的優美聲音爲了使遊戲在設計及遊戲性更良好而修改。

／林元明

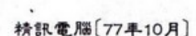








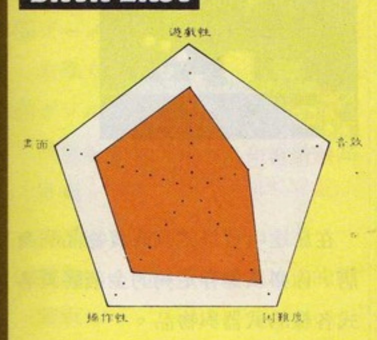




VIDEO GAME

棒球英雄

DATA EAST



「STADIUM HERO」有二種遊戲模式可供玩者選擇，一種是練習賽，另外一種是決勝賽。練習賽與一般的棒球遊戲差不多，但是決勝賽就不一樣了；而且在決勝賽中必須奮戰多場，才能取得冠軍，所以在投幣的同時要做好相當的心理準備。

這個遊戲的操作系統配備有操縱桿及三個按鈕，但是操縱桿特別附加了滑動（Slider）加速裝置。這個滑動加速裝置在跑者滑壘或接近壘包時，配合C按鈕相當好用。



滿場歡聲雷動的標題畫面。

「STADIUM HERO」中共有四種型式的選手，而且每種型式的選手都有其獨特的個性，玩者可以在練習賽繼續時，或是決戰賽比賽開始時選擇選手。投手有八人，打擊手有十六人可供選擇；投手方面儘量選擇可以投出分身魔球，或消失魔球等威力強大之投手，打擊手則必須選擇智慧型及特殊打法型。而且在攻防時必須充分利用這些選手的特點，否則在對方投手的強力魔球下很難得分。



最後決勝負的場面。



擊出遠距離全壘打鏡頭拉近連球場上的廣告看板都看得一清二楚。



你可以選擇自己喜歡的球場。

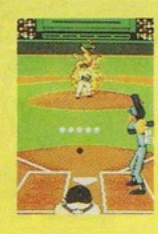
「STADIUM HERO」有二種遊戲模式可供玩者選擇，一種是練習賽，另外一種是決勝賽。練習賽與一般的棒球遊戲差不多，但是決勝賽就不一樣了，而且在決勝賽中，必須奮戰多場，才能取得冠軍，所以在投幣的同時要做好相當的心理準備。

這個遊戲的操作系統配備有操縱桿及三個按鈕，但是操縱桿特別附加了滑動（Slider）加速裝置。這個滑動加速裝置，在跑者滑壘或接近壘包時，配合C按鈕相當好用。

「STADIUM HERO」中共有四種型式的選手，而且每種型式的選手都有其獨特的個性，玩者可以在練習賽繼續時，或是決戰賽比賽開始時選擇選手。投手有八人、打



金雞獨立的全壘打高手。



可怕的分身魔球。

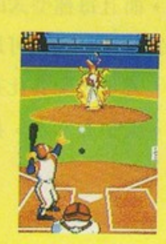
VIDEO GAME

擊手有十六人可供選擇；投手方面儘量選擇可以投出分身魔球，或消失魔球等威力強大之投手，打擊手則必須選擇智慧型及特殊打法型。而且在攻防時必須充分利用這些選手的特點，否則在對方投手的強力魔球下很難得分

／林元明



壘上有人，採用短打。



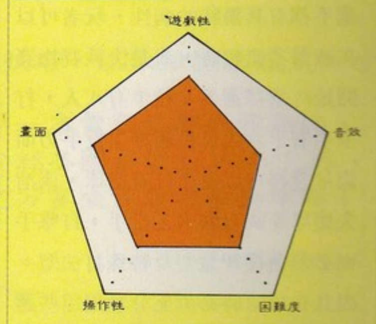




胖子打者被球打中時也不禁喊痛。

魔魁傳説

JALECO



是一個英雄救美傳說故事改編而成的動作RPG遊戲，爲了解救被邪惡巫師捉走的公主，你必須展開魔界之旅。本遊戲共有八關，在魔界中你將會碰到許多各式各樣的門，其中有許多門是肉眼所無法看見的；而在遊戲中所出現的文字訊息，也必須特別注意，這一點是很重要的。

操作方式爲四方向的搖桿和二個按鈕，A鈕爲跳躍，B鈕爲揮劍及使用會飛行的武器。



標題畫面



卷軸的內容非常重要，一定要看。



綠色寶箱必須配合綠色鑰匙才能開啓。

在旅途中可以找到販賣物品的商店，你必須儲存足夠的金錢購買各式各樣的武器與物品。

● 武器

⑴重劍——比當初所持的劍，增加2倍的攻擊力，必須早一點取得。

⑵光劍——比手上所持的劍，增加2倍的攻擊力。

⑶魔劍——比當初所持的劍，增加4倍的攻擊力，但是無法在商店中買到。



這個人也許知道些重要訊息。

VIDEO GAME

⑷飛劍——飛出後可返回，但攻擊力很弱。

⑸ブーメランオノ——飛劍的2倍攻擊力。

⑹ダブルブーメランオノ——可連續發射2次飛劍，也必須早一點買到。

● 防具

⑴銀盾——可以抵擋敵人10次的防禦盾。

⑵金盾——可以抵擋敵人20次的防禦盾。



第二關的魔王。



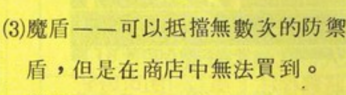
牆上的壁畫也許暗藏玄機。





魔王中的女魔法師。

⑶魔盾——可以抵擋無數次的防禦盾，但是在商店中無法買到。





● 藥品

⑴回復之藥——可以恢復失去的生命力。

⑵力之藥——10秒鐘以內無敵。

⑶跳躍之藥——可以比平常跳躍增加1.5倍，但是有時間限制。

● 其他物品

⑴パワーブーツ——可以在敵人身上跳躍，並且使敵人受傷。

⑵飛行羽毛——搖桿向上時可以在空中浮遊。

⑶卷軸——可以得到重要的訊息，必須注意其中也有不少下過魔咒的卷軸。

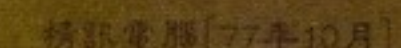
● 過關之法

每關都必須找到三種顏色的鑰匙（紅、藍、綠），有了這三種顏色的鑰匙才可以打開同樣顏色的寶箱，同時也可以開啓門。如果三種顏色的鑰匙都找到時，魔王房間的門就在附近了。每一關都有7種隱藏的密碼，必須全部都找出來，因爲這些密碼是過關的關鍵。

／林元明

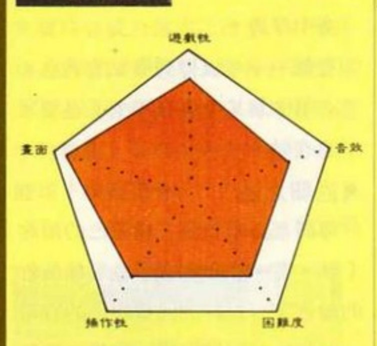






VIDEO GAME

最後忍道
IREM



本遊戲是描寫主角月影在師父無明上人的啓導下終於長大成人，爲了尋找十六年前殺害雙親的兇手，拜別了無明上人，離開從小長大的古寺，出發尋找身世之謎及殺害雙親的兇手。

這個遊戲的設計在武器及忍法的使用方式上變化較其他遊戲爲多，雖然某些狀況不太合理，但是武器可以自由變換，而且武器及忍法可以二者同時攻擊，威力相當強大！

在每一關中，如岩場、月夜之草原或古屋出現的敵人忍者槍隊、忍犬和妖術師，都是各具有人物特性的角色。

●操作方式

·主角月影的操縱採用八方向的搖桿，按鈕有三個分別爲攻擊、跳躍及武器之選擇。跳躍的高度由跳躍按鈕的押按時間的長短來決定；而在武器選擇方面，在畫面下方的武器選擇欄中由左至右分別爲：刀、手裡劍、爆彈、昇龍鎖。除此以外，殺死黃衣忍者會取得忍法或增強武器的威力。

●各關攻掠

第一關—古寺

遊戲從主角月影生長的古寺展開，出現的敵人忍者非常多，最好是使用刀爲武器。在遊戲開始的右前方會出現增強力量的黃衣忍者，同時必須小心躲在下方的土忍者。殺死土忍者的要訣就是搖桿必須往下，按攻擊鈕；搖桿往上時除了殺敵之外，也可以抵擋敵人忍者所射出之飛刀。最後在終點左右兩端各有一石柱，只要破壞其中一個石柱，大魔王「阿修羅王像」即會從地下緩緩向上冒出，魔王的弱點在臉部，必須站在其正下方以「昇龍鎖」連續攻擊其臉部方能得勝。



月影之師無明上人。



將搖桿往下揮刀，即可殺死下面的敵人。



分身幻影術。



第一關終點，以妖刀攻擊左右兩端的石柱。



第一關的大魔王阿修羅王。

第二關—森林

進入第二關後，紅衣忍者會躲在森林上方不斷投擲彈，最好是使用刀爲武器，將搖桿移動至右上方同時攻擊，也可以抵擋爆彈的攻擊。在這之後會出現擁有靈光寶珠及分身幻影術之黃衣忍者，如果在第一關未能取得此項寶物，這次絕對不能再錯過。

第二關的魔王是雙斧鬼，神出鬼沒忽隱忽現令人捉摸不定其動向，

VIDEO GAME

攻擊的要訣是在雙斧鬼停止不動時，迅速以爆彈攻擊他。

第三關—月夜草原

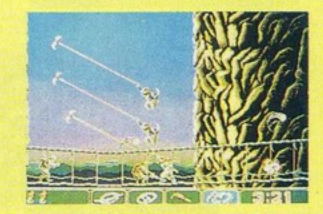
這一關的背景非常美麗，但是敵人的攻擊却更兇猛！槍忍者在遠處會持槍攻擊，必須小心應付，最好是使用昇龍鎖作遠距離攻擊。在槍忍者之後會出現大型武忍者，是個相當難對付的敵人，須小心左右的槍忍者開槍偸襲，必要時可以飛躍跳過大型武忍者逃命要緊。

後半段會出現主要敵人幽幻坊，最好是使用妖刀爲攻擊武器，但是要殺死這傢伙也要費一番功夫，必須一面攻擊一面防禦，必要時仍操跳躍逃脫方爲上策。

第三關的大魔王是魔界半藏，昇龍鎖是他的致命武器，但是必須小心其周圍的忍者。

好不容易終於見到了吊橋，這時除了忍者猛烈的攻擊之外，又增加了忍犬圍攻。在第二關的後半段中，會出現鬼火輪（火球）這時候最好將妖刀變換爲昇龍鎖，以利過關。

/林元明



昇龍可做八方向之攻擊與防禦。



火輪之術，對敵人的攻擊力不大，但可暫時保護自己。



第五關的大魔王大風雲衆。



當双斧鬼靜止不動時，是攻擊他的最佳時機。

最後的大魔王落下武者靈群。



第四關的大魔王呪縛石。



第三關的大型忍者。

武器的種類

武器	刀（妖刀霧正）	手裏劍（渦葉）	爆彈（雷竹）	鎖がま（昇龍鎖）
優點	上下左右4方向攻擊及防禦。	可作16方向攻擊遠距離之敵人有效。	8方向攻擊破壞力很強	可作8方向攻擊，攻擊距離較長可以抵擋敵人之攻擊。
缺點	無法攻擊遠距離之敵人	無法抵擋敵人之攻擊	無法連射及抵擋敵人攻擊	無法連射破壞力很弱
POWER UP 時	增大攻擊之範圍	可以作3方向同時攻擊	可變成3連射	可以作旋轉攻擊

物　　品

物品	效果
靈光寶珠（明暗水晶球）	武器增強。
破壞之術（紅水晶球）	畫面內敵人全部消滅。
分身之術（藍水晶球）	最多增加2人分身術。
火輪之術（黃水晶球）	與敵人接觸時使敵人受傷。

VIDEO GAME

大魔界村
CAPCOM







魔界村的惡鬪已經結束了三年，在那一次的戰鬪中並未將惡魔徹底消滅，如今惡魔又出現活躍在大地上，而大魔界村的故事也由此展開……。

主角阿薩擁有七種武器及可以使用六種魔法，但是武器與魔法必須配合所在位置的狀況配合使用。由於新版的「大魔界村」中 CAPCOM 公司再度使用 CP 系統，所以在畫面及音效都大幅提昇，遊戲中無論是背景或怪物的造型也都增大不少。予定十月下旬在大型遊樂場中推出，喜歡魔界村的朋友相信「大魔界村」不會讓你失望。

／林元明









ORDYNE
NAMCO







Namco 在大型電玩版上的新射擊作品，遊戲方式採取由右向左捲。敵人則一波又一波向你發動攻擊，在擊倒某些特定的敵人時，他們會變成熱氣球；在畫面未消失前必須及時將熱氣球收回，收回的熱汽球會變成金錢。儲存了足夠的金錢，可以進入商店中購買物品及武器，有了強力的武器可以使遊戲進行的更順利。

本遊戲共有七關，每一關把關的首領都非常厲害，不是少數子彈就能打倒，最好在面對首領時能擁有火力強大的武器，才能過關斬將順利進入下一關。

／林元明



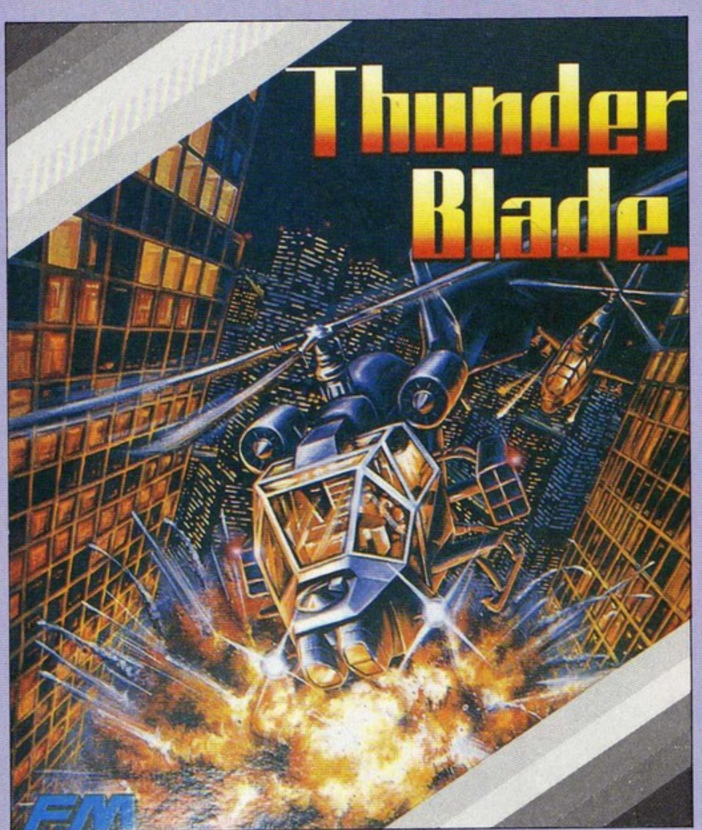






/林元明・宋明義

悠遊天倫樂，半日間
海上風雲變，暴軍臨
轟炸機群　坦克縱隊　遍地肆虐



藍色霹靂號・受命出擊

風雲生變

一九九×年六月七日午後二時廿五分，A國東海岸陽光普照，氣候非常炎熱，正是盛暑的季節。經常埋首於研究所內的泰立面對這麼誘人的陽光海水，終於放下一切研究計畫，到海邊做個海水浴鬆懈一下身心。泰立的父母親和妹妹也搭乘快艇在海面上奔馳，好一幅全家和樂戲水的景象！

忽然快艇在海面上劇烈的漂動，並且被劇烈捲動的海水沖上了波浪的頂點；眼看快艇就要被某種神秘力量撕裂一般，出現了一艘非常巨大的潛水艇。從潛水艇內走出了許多武裝士兵，不但捉走了泰立的父母親和妹妹，並且向海岸以機關槍掃射，平靜美麗的海岸在一瞬間，變成了一片人間地獄。

這天A國境內砲聲四起，持續不斷的轟炸機群和威力十足的坦克縱隊遍地肆虐，滿街只見男女老少蒙頭竄逃，東也不是，西也不是。僥倖逃過一死的泰立眼見此景，決定拿出最後的王牌——研究所內最新開發完成的「藍色霹靂號」武裝直昇機，與那神秘的巨型潛艇做最後的殊死戰，並拯救他的國人和家人……。

相信當你看過「藍色霹靂號」影集後，對劇中這架神勇作戰剷奸除惡的警用直昇機必定欣賞無比。的確！它的吸引力是大衆所共識的，假如能親身體驗駕駛藍色霹靂號，相信更是每個人的夢想。

如今這個夢想實現了！SEGA公司爲了滿足大衆的夢想而將「藍色霹靂號」搬至大型電玩上。它的設計相當眞實，操作時的感覺……乖乖！眞不是蓋的；還有它的……☆

遊戲攻略篇

◎△啊！抱歉！我一時得意，差點弄錯了專欄。總之，有時間不妨去試試看。現在就開始說明遊樂器版的「藍色霹靂號」啦！

遊樂器版的「藍色霹靂號」移植得相當成功，比起早期的「衝破火網」（After Burner）更令人滿意。對了！它的困難度可是我玩過射擊遊戲中最難的；雖然只有四大關，但想要玩完可不是那麼容易，希望本篇的介紹能使你更得心應手。

◐操作方式

由於本遊戲分為2D與3D兩種遊戲模式，因此在操作方法上就有所不同。在2D（平面戰鬥）時，圓盤的方向即為藍色霹靂號飛行的向；在3D（立體戰鬥）時，圓盤左（右）方向是使藍色霹靂號向左（右）飛行，向上按是降低高度，向下按則是增加藍色霹靂號的飛行高度，這和一般飛行的原理是相同的。

此外，Ⓐ Ⓑ按鈕分別是對空射擊與對地發射飛彈攻擊，唯有準確地命中敵軍，才能保障藍色霹靂號的安全。

◐飛行技巧

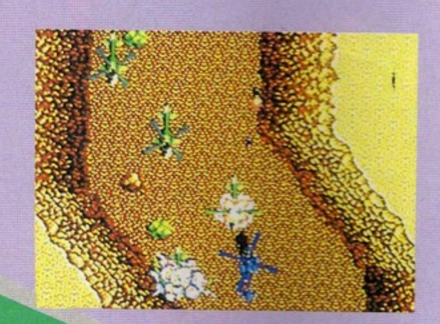
想要順利完成遊戲中的四個任務，飛行技巧是非常重要的。

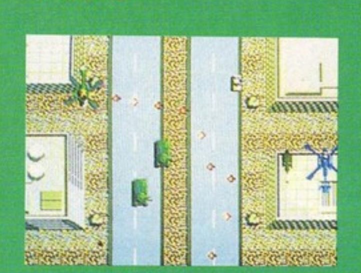
①2D飛行：

平面戰鬥比立體戰鬥簡單。欲攻擊地面上的坦克，你必須控制飛狼至坦克的正下方，按Ⓑ鈕以對



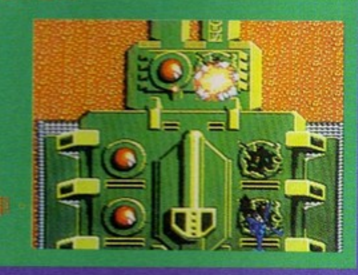
片頭畫面。

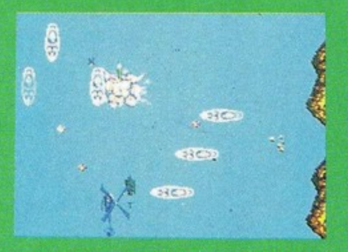

第二關的難度可比第一關困難。


留意敵機的攻擊。


快速移動的畫面，你必須提高警覺。


面對坦克大隊，你該如何閃躲呢？


第二關的大本營——巨型戰車。



小心敵艦外，這回又加上空中的攻擊。



最後基地出現了，你是否能順利完成任務呢？



小心敵艦會開砲攻擊你。



第三關的終點——巨型戰艦。

地飛彈攻擊。由於對地飛彈有直綫性，因此發射之後它會向前直綫飛行，直到命中爲止。對於第三任務的船艦使用此法也有同樣的功效。

至於空中攻擊，你必須留心「自殺機」的飛行與「瘋狂機」不停地掃射。按Ⓐ鈕將它們一一擊落吧！

②３Ｄ飛行：

「擦亮你的眼睛！」這是筆者良心的建議。地面上會出現坦克或船艦不停地朝藍色霹靂號發射砲彈，而且每次都是以小隊出現。至於空中的敵機更狠！會以不同戰術砲轟攻擊。如果它們同時出現時……唉！願上帝保佑你。以下的飛行方式可助你閃躲敵軍的攻擊，除了附圖方式外還有四角飛行與○○飛行，你可以加以練習或發明更有效的飛行技巧，以便克敵致勝。

任務簡介

第一任務——空戰！都市攻防

任務目標：擊毀空中偵察機——SR 71。

注意事項：小心坦克大隊的火網攻擊！

第二任務——激戰！死亡洞窟

任務目標：破壞巨型戰車。

注意事項：小心洞窟中的石柱！它們可是不長眼睛的的。

第三任務——突擊！叢林殿堂

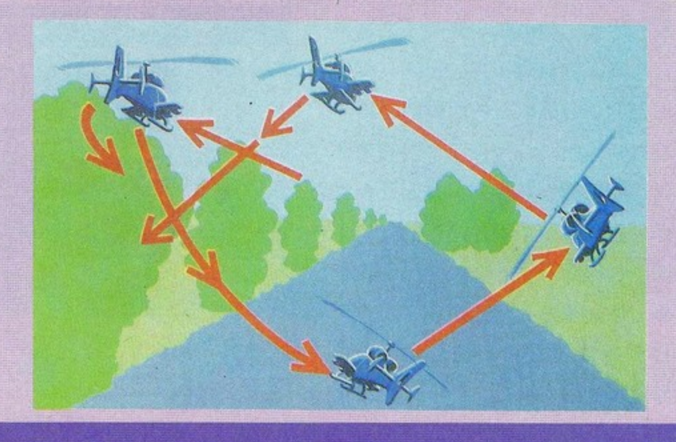
任務目標：擊沈巨型戰艦。

注意事項：小心船艦與戰鬥機同時地攻擊！

第四任務——最後要塞

任務目標：？？？

注意事項：小心敵方軍事基地的攻擊！





/蔡承澔



所羅門之鑰 破天地枷鎖

◐緣起

很久以前，惡魔横行世界，致使民生困苦，當時的國王——所羅門，爲了拯救蒼生，嘔心瀝血完成一本所羅門之鑰的魔法書，將所有的惡魔封進書內，並且以十二星座的力量來保護這本魔法書。

數年之後，所羅門王去世了，而一名法師不知由何處聽到所羅門之鑰的傳言，翻山越嶺來到十二星座宮，潛入收藏魔法書的房間，興奮地啓開了心儀已久的所羅門之鑰，剎那間慘劇就此發生了，封在魔法書中的惡魔全數脫逃，再度危害世界，甚至捉走了現任國王的女兒，國王也因此一病不起。爲了拯救世界，你必須進入十二星座宮，再次找到所羅門之鑰封住惡魔，使世界重現光明。

◐操作方式

向左跳躍	向上跳躍	向右跳躍
向左移動		向右移動
向左爬行	蹲下	向右爬行

①號按鈕—投火球。

②號按鈕—施展換石術。



◁①標題畫面。



②ROOM 3，示範遊戲的畫面。▷

◐遊戲的選擇

一開始你在畫面上可以看到兩種選擇：

① Start：由第一關開始進行你的冒險。

② Fairie's Message：輸入接關密碼，本遊戲在每次Game Over之後會給你一組六個字的密碼，若不想再玩，可以抄下密碼，待下次進行遊戲時再行輸入，就可以繼續上次的進度。

※ Continue：當Game Over之後，原先顯示Start的地方，將換成Continue，讓你繼續同一房間的征戰。

◐寶物簡介

(1)火球之瓶：

有兩種顏色，藍色和紅色。藍色的火球比較小，只能打死一隻惡魔；紅色的火球較大，可以貫穿成羣惡魔。

(2)威力之瓶：

可以將卷軸的第一個火球變大，

提升攻擊威力。

(3)卷軸：

可以增加一個儲存火球的空間，最多可以儲存八個火球。

(4)水晶：

有藍紅兩色，可以延長火球的飛行距離；藍水晶加長半格的飛行距離，紅水晶則加強兩格。

(5)生命沙漏：

紅色的沙漏將生命值變爲5000，青色沙漏將生命變成 10000，但並不一定延長生命；當生命值超過 5000 時吃了紅色沙漏，生命反將縮減。

(6)生命藥水：

生命藥水比沙漏好太多了；以目前的生命值來加倍，喝下半瓶藥水，生命值乘以二，整瓶則乘以五。

(7)紫丁香之鐘：

會出現一個精靈，當你拯救十個精靈時，可以加一台。

(8)除魔水：

可以消滅畫面上的惡魔。

(9)加台寶瓶：



⑧ 咒文的房間。



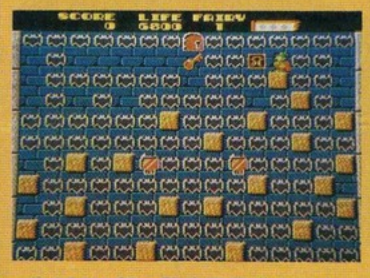
③ ROOM 9，第一枚封印在此！



⑤ ROOM 17，八個閃光球是你最大的障礙。



⑥ ROOM 19，火龍成羣結隊的向你衝來。



⑦ ROOM 20，星座圖是進入咒文房間的必備物品。



④ ROOM 13，封印藏在星座圖的正下方。

可以增加一個人。

(10)錢袋：

有 100、500、2000 三種，敵人被打倒後會留下。

(11)寶石：

有 500、5000 兩種。

(12)錢幣：

共有 100、200、1000、2000、10000、20000 等六種，加分用。

(13)菱形寶石：

紅藍兩色，都可以換石術變成其他寶物，例如火球之瓶。

(14)星座圖：

每四關有一個，得到後才能進入隱藏的房間，房間內有許多精靈及寶物。

(15)鑰匙：

打開出口之用。

(16)封印：

共有八個，散佈在各處，取得後才能過關。

(17)其他：

黃金翼可以跳關，帽子加10萬分。

◐惡魔簡介

(1)惡魔之鏡：

通向死亡世界的鏡子，異次元的惡魔將由鏡子不斷出現。

(2)魔鬼頭：

由惡魔之鏡出現，左右快速移動並破壞可以消滅的石塊，在一段時間後即自動消失。

(3)力士：

十二星座宮的守護者，力大無窮，可以破壞石塊，一旦發現入侵者會很快衝過來，此時只要以換石術使其脚下的石塊消失，守護者就會立刻跌下而化成煙霧。

(4)火妖：

因邪惡魔法而產生，也是由惡魔之鏡出現，會追踪入侵者，其火焰可以燒毀岩石；由於邪惡魔法在十二星座宮內只能支持一段時間，火妖也只能短暫出現。

(5)龍：

一種高智商的邪惡動物，即使由背後接近也會被發現，唯使用換石術方能消去其脚下的石塊。



⑬結束畫面之一。



⑨ ROOM 21，請注意封印的位置。



⑩ ROOM 29，封印遭惡魔包圍。



⑪公主之淚的房間。



⑫所羅門之鑰藏在魔法書房間內的中間位置。



⑭結束畫面之二。

(6)岩妖：

具有岩石般堅硬的表皮，一發現敵人踪跡立刻吐出火球；運用換石術使岩妖跌下即可。

(7)幽靈：

冒險者死後的靈魂，因爲仍然懷念這個世界，所以常出現在星座宮內；會左右移動，並且破壞石塊。

(8)魔蝙蝠：

幽靈和蝙蝠的合成妖，會不斷上下移動，並且注視著入侵者。

(9)閃光球：

又稱爲魔光，會沿著石壁不斷行動，稍一不愼，它就靠過來了。

(10)牆妖：

變成化石被固定於牆上的妖怪，只能定時噴出火球。

(11)魔火：

燃燒不息的火焰，阻擋去路。有兩種顏色，紅色魔火一落下來立卽消失，藍色的則永不熄滅，但是可用換石術使火焰變小，再乘機跳過。

◐特殊的房間

星座宮中有許多神秘的房間，對

於解開所羅門之鑰的咀咒，都相當重要。

(1)妖精的樂園：

當你帶著星座圖時，就可以進入這個房間，內有大量的寶物以及許多精靈。

(2)咒文的房間：

當你取得 9 、13 、17 、19 四個房間中的封印以及 20 的星座圖，就可以進入咒文的房間；咒文是破解所羅門之鑰的必備寶物。

(3)公主的房間：

取得 21 、 29 的封印及44的星座圖，即可進入公主的房間。邪惡的魔法鎖住這個房間，有些白色的石頭必須經過某種形式的破解始得消除。

(4)公主之淚的房間：

公主之淚可以使公主恢復原形。取得 46 、 47 的封印，以及48的星座圖，即可經由妖精的樂園到達放置公主之淚的房間。請注意出口處有一個機關，用換石術去點它，才可順利取得公主之淚。

(5)魔法書的房間：

正中央放著所羅門之鑰，只要通過守護的惡魔，啓動鑰鎖封住所有惡魔，即大功告成。

◐後語

或許讀者仍會感到疑惑，任天堂不是已經有「所羅門之鑰」嗎？特此奉告各位，SEGA版的所羅門之鑰絕對值得一玩，因爲和任天堂版並不盡然相同，更重要的是畫面、造型、音效都相當出色。特殊房間內的精彩音效，由FM音源所產生的鼓聲皆非其他遊樂器所能比擬。筆者一拿到這個遊戲就被迷住了，花了一個月的時間才看到了最後的結局，在此推薦給各位。

◐所有房間的密碼

爲了幫助各位讀者早日完成任務，特此列出所有房間的密碼，助各位輕騎過關。

Room 1	AAAAAA	Room 2	AOTGAM	Room 3	FOZLFS
Room 4	FAFFFF	Room 5	KQEQKX	Room 6	KFXXKK
Room 7	IFVVII	Room 8	IQCOIV	Room 9	OOIVOC
Room 10	OMITOA	Room 11	QMKZQF	Room 12	QCQSQS
Room 13	ZSSEZK	Room 14	TOMFTL	Room 15	ZOSAZG
Room 16	ZALGZT	Room 17	ESVZZO	Room 18	GTFIOS
Room 19	LTAKQM	Room 20	XGOLFO	Room 21	FXMXXG
Room 22	FLIQZT	Room 23	ALKOTZ	Room 24	AXQVTL
Room 25	TVXOAS	Room 26	TGEVAF	Room 27	ZGCXFA
Room 28	ZVVQFM	Room 29	QLTFKI	Room 30	QXELGV
Room 31	OXCGLX	Room 32	OLVALK	Room 33	QMQFGO
Room 34	QCKLGC	Room 35	OCIGLE	Room 36	OMOALQ
Room 37	TEMOEL	Room 38	TSGVEZ	Room 39	ZSLXCT
Room 40	ZESQCG	Room 41	FCZXVM	Room 42	FMFQVA
Room 43	AMAOXF	Room 44	ACTVXS	Room 45	ISVGFK
Room 46	IECASX	Room 47	KEKFGV	Room 48	KSELGI
公主之淚的房間	SMKFMO				
魔法書的房間	ZCQLMC				



⑮ROOM 44，星座圖是進入公主房間的必備物品。

/鄭明輝





冒險世界歷險記

◐故事介紹

一個古老的綠色王國裡，有茂盛的樹林、清澈見底的海洋……，一切大自然的恩賜，生活在此地的人民，個個安居樂業，早出晚歸各得其所。

然而，有一天終於噩運降臨了！惡龍王率領著手下的怪物軍團踏入這個世界，征服了此一原本祥和的王國。如今怪物遍地橫行，人人爲了自身的安全而四處藏匿，恐懼的生活使得人民墜入痛苦的深淵。

「我一定要打倒惡龍王，使和平重臨綠色王國！」神奇男孩挺身而出，踏出他艱難旅程的第一步……。

◐遊戲目的

神奇男孩踏上旅程之後，必須打敗許許多多討厭的怪物，取得金幣以購買精良的裝備及寶物。愈爲昂貴的裝備需要愈多的金錢，因此還得找尋存藏在各處的金幣和錢袋，如能擊敗每一關的頭目，也可以獲致爲數不少的金幣。

旅程中有許多酒店和旅社，除了提供醫療服務之外，還有不少重要的情報。最後一關通過錯綜複雜的迷宮之後，便是與惡龍王作最後決戰，能不能挽救綠色王國的命運，就看這一戰了！

◐操作方式

- 圓盤

上：←進入房間或是爬上樓梯。

下：←使用特殊寶物或是爬下樓梯。

左：←向左移動。

右：←向右移動。

- 一號按鈕：

揮劍攻擊，同時也是選擇鈕，在商店中購物或是任何場所，都是以一號按鈕作選擇。

- 二號按鈕：

跳躍按鈕，大部分的情況下可以消除訊息。

- 暫停鈕：

暫停時會出現一個物品清單的畫面，說明目前所擁有的裝備和物品。

◐畫面説明

Ⓐ這是你的分數，取得寶物或是殺死怪物都可以提高分數。

Ⓑ生命，紅色的心代表生命，受傷時會逐漸變爲空心，所有的心都變成空心時表示你死了！在三萬、十萬、二十萬、三十萬、四十萬時都可以增加一顆紅心，提高生命的上限。

Ⓒ目前所擁有的金幣數。

Ⓓ沙漏，當沙漏漏完時你的生命會被扣一個紅心。

Ⓔ目前所使用的武器或魔法，魔法

的使用次數如果超過，仍以 9 顯示。

◐寶物介紹

殺死敵人之後可能產生六種寶物分別說明如下：

金壺	500 點
項鍊	1000 點
金鏡	2000 點
金琴	5000 點
金天秤	5000 點
金王冠	10000 點

進入房間時如果殺死房間裏藏匿的大頭目，可能會取到較好的劍或是鑰匙和錢，它們是加強自己實力和過關不可或缺的東西。

◐裝備介紹

● 護甲：

在售賣護甲的店舖中你可以購得各種型式的護甲，原則上越昂貴，防禦力越高。分別是：

輕護甲 / Light Armor / 60 黃金

重護甲 / Heavy Armor / 100 黃金

騎士護甲 / Knight Armor / 150 黃金

硬護甲 / Hard Armor / 360 黃金

傳說中的護甲 / Armor of Legend / 540 黃金

● 劍：

劍是買不到的，必須從一些藏匿房間裏的頭目身上搶來。分別是：短劍（Gradius）、闊劍（Broad Sword）、巨劍（Great Sword）、銳劍（Excallibur）、傳說之劍（Sword of Legend）。

● 盾：

盾可以購得，和護甲一樣，價格越高防禦力越高，分別是：

輕盾 / Light Shield / 40 黃金

硬盾 / Hard Shield / 250 黃金

騎士盾 / Knight Shield / 120 黃金

傳說中的盾 / Shield of Legend / 350 黃金

● 靴：

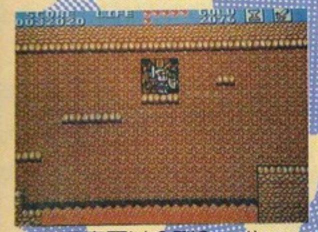
靴的價錢越高彈性就越好，可以跳得更高更遠，分別是：

布靴 / Cloth Boots / 50 黃金

皮靴 / Leather Boots / 80 黃金

陶靴 / Ceramic Boots / 180 黃金

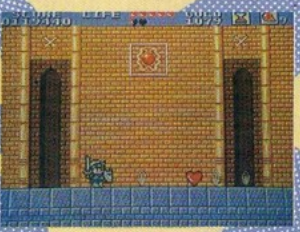
傳說之靴（Boots of Legend / 350 黃金



在這裏可以拿到Scroll to Catharine



隱藏的房間，可以拿到Flute。



殺兩次魔王可取得不少錢和大心。



裏面是第三把劍。



如果生命藥水耗光了，這裏可以補充一瓶。



猜謎，可惜我很少猜對。

◐魔法

- 龍捲風／Tornado／30黃金
  可同時使用兩個攻擊敵人。
- 炸彈／Bomb／10黃金
  威力較弱，一次只能用一顆。
- 火球／Fire ball／20黃金
  可直接由空中飛襲敵人攻擊要害。
- 閃電／Thunder Flash／50黃金
  最強的攻擊魔法，畫面上所有的敵人都會遭到致命傷害。

◐特殊物品

歷險征途中，擊敗某些較厲害的怪物可以取得一些特殊物品，或者也可以由商店中購得。

- 復活藥水／Revival Potion／100黃金
  傷重垂危之際，能拯救生命一次將生命恢復到全滿。
- 鐵手套／Gauntlet／20黃金
  加強攻擊力爲兩倍，僅在數次攻擊內有效。
- 頭盔／Helmet／25黃金
  加強防禦力爲兩倍，有效時間數次。
- 飛行靴／Wing Boots／30黃金
  可以延長跳起停留空中的時間，有效數次。
- 隱身衣
  可使你在一定時間內變得透明，敵人無法攻擊到你，但這不是金錢買得到的。

◐遊戲攻略

由於SEGA的「神奇男孩」沒有繼續的方法，所以一開始最好先把錢練出來，一路上買齊最精良的裝備，玩完這個遊戲的希望才比較大。

剛開始的房間一定要進去，房內的老人會給你一瓶生命藥水和第一把劍，這是踏上冒險旅途的開始。第一關的頭目很容易解決，看準位置守株待兎，三下就Over了。

進入第二關一遇有商店就買下最精良的裝備，魔法選擇閃電和火球，因爲只有這兩項對最後的惡龍具有致命傷害。第二關走到一片火毯上時如附圖，會有一段文字訊息出現，將搖桿往上扳進入室內，會得到一個Scroll To Catharine，這是以後會用到的寶物。

第二關的魔王會放出一大堆小怪物來纏你，找個邊上和它拼它就死了，還算好對付。

進入第三關的第二部分，賣火球的房間右側高起來的地方有個心，

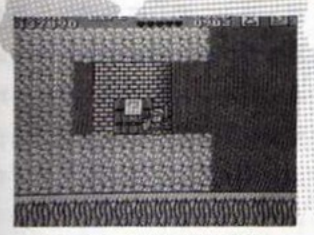

吹起Flute可進入另一個區域。


這裏又有一個隱藏的房間。


殺掉這個會飛的老頭可得十個閃電。


這關的魔王就躲在裏面．快進去吧！


裏面是威力最強的傳說之劍。



這個房間一定要進去兩次，取得Charm of Star。

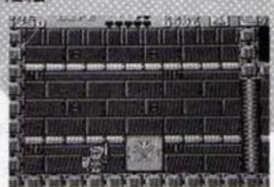


選擇Ruby對付惡龍王就輕鬆多了。



由此往上跳要小心，如果不慎掉下來就累了。

47個火球，12個閃電還有生命藥水和Ruby，够對付惡龍王了。



這就是惡龍王的巢穴，快進去剷滅惡魔！

需要的話跳一跳就可以吃到。再往上走，遇到射箭怪物之前會出現一個問號，進入房間內有賣護甲，以後諸如此類的隱藏房間將越來越多，讀者應細加體會。

第三關的魔王會反覆跳躍攻擊，最好以同樣的方法躲入角落對付；或者鞋子彈性特佳的話，可以不斷移位跑動攻擊以避免受傷。

第四關一開始在二樓盾牌店的右邊酒店上面有個隱藏的房間，裏面可以Scroll To Catharine 換到Hute，這在以後有用。接下來在魔王的房間之前，有一片水澤可以往下跳，一下去立刻向左移動，那間商店可以爲你補充生命藥水，最好是先打完魔王再下來，如此上去之後，可以再打一次魔王，賺些錢並取得一顆大心。這個魔王會吐出火球，最好是伺機跳起來砍殺，無須顧慮形體碰觸，這樣才有致勝成功的可能。

第五關開頭沒多久將遇到三隻潛伏地下移動的怪物，還會昂立起來吐出石塊，第三隻怪物移動的地面右方有個隱藏的房間，殲滅房內怪物可取得第三把劍。再往下一層之後會拿到鑰匙，殺死四隻怪鳥將出現階梯，跳上階梯便可以過關。

第六關一開始不太好跳，如果沒有好鞋子走起來會格外難過。在第一段最右側紅色會下沈的石頭上面，有塊不會沈的石頭，上面有個房間，裏面可以補充生命藥水。再來第二部份就都是隱藏的房間，凡是看起來可疑的地方都不妨試試。

這關的魔王必須猜謎題，如果答對了魔王會立刻死去；萬一不幸猜錯，魔王立刻展開攻擊，只要趁吐出閃電時跳起來躲避順勢衝過去砍殺，砍上多次即可使其斃命。

第七關開始有好幾個房間，前兩間賣東西，第三間酒店，第四間則是醫院，視個人需要決定進那裏。右半部則有兩間，第二間過去之後中間會出現往上的升降梯，第一間則有個魔王，殺掉牠可得第四把劍。對付這個傢伙只要先將吐出的一個藍色飛行小泡泡的怪物，打出螢幕就好解決了。

從雲上過去之後，很快就到魔王的房間，殺掉牠之後，爬到最右方的高塔上。此時身上的Flute就會起作用，然後繼續向右方推進取到Charm of Star，這是必備的寶物，回來時再打一次魔王可以獲取不少錢和大心。

/蔡承澔



征塵再起怒劍鳴
重披戰甲跨越時空領域
又一篇魔界歷險的傳奇史詩

創世紀V——蕩魔平妖傳

第三塊寶石碎片

順利加入高壓組織後，心情相當愉快，於是我們由Windemere 開始下一步的旅程。在大沙漠中看到一間茅屋，使我想起Empath Abbey 中得到的情報：向沙漠的惡魔詢問Shadowlord的下落。茅屋裏的一隻惡魔說：「 Hatred這個Shadowlord的名字是Astaroth ，千萬不要隨便唸出名字，那會導致邪惡的來臨；想殺死他，唯有用Shard of Hatred 才行。這塊寶石碎片在Underworld的「I′A″」的位置上，從任何一個Lost Hope 海灣旁的地下城進入卽可找到。」

還有在沼澤地帶的一間茅屋中，遇到一名因不小心唸錯咒語，把自己變成老鼠的法師Grendel。從他那兒學到了一個新法術——將蜘蛛絲、硫磺灰、曼陀羅根以及龍葵混合在一起，在戰鬥時投向敵人，再唸六回咒文，就可以將敵人變成老鼠。帶著這個新知識，我們又踏上了旅程。

神秘的村莊Coue

尋找了好長一段時間，終於找到Cove 這個羣山之間的神秘村莊。在村內的神殿中找到Ava 和Leona 姊妹，Leona 表示曉得寶石碎片的下落，她說：「在一個沒有月亮的晚上，突然有條人影在我們的眼前晃過，我淸楚地看到Shard of Falsehood 在Deceit 的下面。你可以先經由西南方的小徑穿過羣山，來到一個較寬大的通道，接著向北直走到一個大湖旁，你就會發現Shard of Falsehood 正躺在湖中的小島上。」

醫院中的Ambrose 居然告訴我Abyss 的舊址(位於Hythloth 地下城之下)就是Mystic Weapon 的所在位置，可是我還沒有這個地下城的眞言，到底要問誰呢，難道會是被捉到Blackthorn 王城的Hagged 嗎？

會說話的馬的下落

原本打算到Paw 查問魔毯的下落，但是又順路到British 的王城去，記得有人叫我去馬房找一位Treanna ，很自然的我進入馬房，竟然由他口中得知有一匹會說話的馬，那不就是Paw城的Bandaii 所迫切找尋的東西嗎？然後快馬加鞭趕到Paw去問Bandaii 有關那匹馬的名字，立刻又回到Treanna 的馬房中得知Smith 正在Iolo家中，正和Bandaii 換得魔毯的消息。這時Glinkie 帶來Spirituality 神殿已被毀的消息以及恢復美德的方法，他說：「如果發覺神殿被破壞了，只要唸出一個有法力的咒語，就可以恢復神殿所代表的美德。」

接著回到Iolo 的小屋中，在馬房中找到Smith

，他先表示Lord British 的意見，再告訴我一個奇怪的字—— Infinity，這個字有什麼用，如同Glinkie 所說的嗎？這個字可以恢復神殿嗎？

音階密碼

從Paw 城出來，我們延著道路來到Trinsic城，一面收集資料，一面補充食物以便日後的旅程。

先由一位在城牆上走來走去的Gruman 口中得到Honor 神殿的祈禱文爲 SUMM。接著得知Sindar夢遊時得到Shame 地下城的眞言爲 Infama，再由鐵匠Woolfe的口中得知他兒子 Jimmy 很喜歡船，「你有沒有聽過H.M.S Cape ？它可以加快船隻航行的速度，雖然謠傳已遭偸竊，但是我知道它仍藏在Hawkin 的船店中。」隨後我們離開了Trinsic，來到國土南端的Greyhaven。

於燈塔左側的一個房間內見到王室的樂師Lord Kenneth，他一直強迫我學習一首樂曲，在 Iolo 的協助下，我好不容易才學會。另外由David的手中取得六分儀，可以利用夜晚的星辰以確定方位。

有了音階密碼，表示我們已可以取得Lord British 王城中的寶物了，但是我們還有一座 Jhelom 城尙未前去，同時也還缺兩個地下城的眞言，甚至還有一個祈禱文也不知道，所以我們毅然決定先不去王城，待其他消息齊全後，再探王城。

初訪Underworld

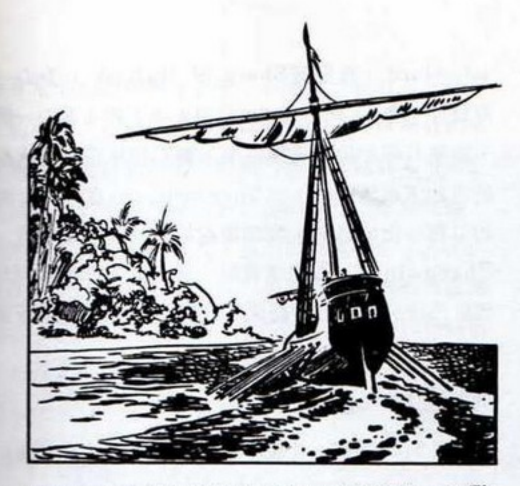
航向 Jhelom 途中碰到一個漩渦，待清醒發現身在一個巨大的洞穴中，此刻不禁想起Fogsbane的一位老人 Jotham 所說的：「海上有無數可怕的漩渦，如果不幸被捲入Underworld，根本沒幾個人能生還。」而這就是Underworld了，順著河道，來到一個湖中的小島，島上有一艘破船，可能是當初不幸遇難的船隻。

我們爬上船發現還有一位殘存者，他透露了Shadowlord 的成因：「我的名字叫 Johne ，當年帶領船隊在海上航行，不幸被漩渦捲到這裏。船擱淺後，我四處探險，企圖返回Britannia大陸。有一天，意外發現了一個裂成三塊的寶石，但那邪惡的法力控制了我的心智，使我殺了跟隨而來的三個同伴。他們的血濺到那三塊寶石碎片上，忽然我又淸醒過來。眼看他們逐漸形成三個Shadowlord，各自携帶一塊碎片，並俘虜了Lord British ，又使用法力控制了 Blackthorn ，接著也將我困在這裏，你們願意帶我出去嗎？」於是我和隊友們商量了一下，答應帶他離開。我、Mariah 、 Janna以及 Iolo 圍繞著 Johne ，運用法力開啓一道月之門，將我們傳送到 Jhelom。

月之門的秘密

在城內遇到一名吟遊詩人，他叫我去找一個叫Thorne 的人，因爲Thorne 曾創建許多豐功偉業，於是我們找到Thorne 問出Valor 神殿的祈禱文RA。我又想起，曾有人叫我來 Jhelom找Goeth，問出Goeth 住在城西北角的塔中，找到他之後，才發覺Goeth 果然語無倫次了。費了一番功夫才問出有關Dasterd地下城的眞言 Inopia ，又花了一些時間，才知道月之門的秘密。他說：「我發現一件神奇的事，在月之門出現的地方，藏有一塊神秘的月之石，只要往月之門出現的地點挖掘，就可以得到它。帶著它並且將它埋到一個新的位置，





則月之門將會出現在新的位置上。」原來Goeth發現了這麼大的秘密，難怪他會瘋狂！

三件寶物

離開 Jhelom 後，我們打開地圖，發現在這附近有兩座堡壘—— Farthing 和Bordermarch，我們決定先向這兩地做一調查。

在Farthing 中，我向Lord Seggallion 借來望遠鏡以觀察星象，方便了解目前Shadowlord的所在。曾有個叫Temme 的法師，經過數年的研究，發明一種可以使物品消失的法術，可是他無法正確地說出配方，只能告訴我兩種可能的方法，試驗後，才知道是使用大蒜及血苔混合而成。

從Bordermarch 的Sir Simon 得知Lord British 有三件寶物：王冠、權杖以及護身符。王冠能施展保護的法力，阻擋所有邪惡的魔法，可惜被Blackthorn 帶到他的王城去了；而權杖可以破壞一切邪惡的魔法障礙，也被Shadowlord帶到老巢Stonegate（Stonegate 位於Lost Hope 灣的山脈之間）；至於護身符，Sir Simon 要我去問他的妻子Lady Tessa，她說當時Lord British 在五位勇士死後，將護身符放在他們的墓前，並點燃一座永恒不滅的神聖之火來保護他們的靈魂。那麼說來，護身符該在Underworld 了。

Lord British 的王城

進入王城後，我先到地下一樓走了一圈，在一個小房間內，遇到高壓組織的Saduj，他奉Blackthorn之命來找一個藏在Lord British 房間的小木盒，如果沒有了它，那麼Lord British 永遠無法回來了。我猜想一定是那個用音階密碼保護的東西，看他本性又不壞，所以勸他脫離高壓組織，加入反抗軍；他考慮了一會，終於決定改邪歸正，我馬上幫他寫了一封介紹信，好去Yew 城找Chamfort 加入反抗軍。

利用骷髏鑰匙打開房門進入Lord British 的房間後，先將地上的魔毯拿起來，接著Iolo 坐在鋼琴前，彈起那首古老的Stone樂曲，奇妙的事情發生了；一道牆壁緩緩向右滑開，露出一個小房間，裏面放著那個神秘的小木盒，我拿起木盒卻無法打開，只好放入背包準備帶去找Lord British 。

智闖Blackthorn 的王城

穿戴上Black Badge ，隨即進入Blackthorn 的王城，我讓所有的伙伴留在城外，以防萬一……，屆時才有人來迎救。然後我故作鎭定地走向守衛，他看了徽章一眼，就問我密碼，在我說出 Impera 後就走開了。

Hassad 被關在地下監牢內，當我找到時，他已經瞎了，由於我友善的態度，他告訴我Hythloth 地下城的開啓眞言是 Ignavus 。在另一間牢房中，又遇到一位叫Gorn 的犯人也告訴我一條走出Blackthorn 王城的道路，並且要我帶他一起出城。我解開他的手銬，叫他立刻出城找我的伙伴，然後我爬上頂樓，在小房間中取回王冠。

再探Underworld

接著我決定進入Underworld 找回三塊寶石碎片以及護身符，在Britain 稍作休息後，便會合Iolo、Mariah 、Jaana 、Shamino 以及Geoffrey—

同進入Underworld。

首先我們由Deceit順著位在Cove村的Leona所指示的路線，經過一個瀑布區後，找到了Shard of Falsehood。回到地面後，再由Wrong 進入，利用六分儀測得位置，慢慢地向目標推進，途中還發現Covetous 地下城的出口，原來它可以和Wrong通到同一個Underworld，最後才找到Shard of Hatred。

再來，我們進入Despise這個地下城，原來是和漩渦所通向的Underworld相通。很快的我們進入Dasterd，在Underworld的入口處，看到Lord British 一行所留下的標記，心中熱血洶湧，沿著當年Lord British 一行的路線，來到五名戰士的墓地。神聖火焰仍然亮著而護身符就放在墓前，我拾起護身符立誓爲他們報仇。

進入Hythloth地下城後，先到熔岩中挖出Mystic Weapon 和Mystic Armour，這時我想起最後一塊寶石碎片，只知道位置，卻不知道由那一個地下城去找，我只好利用飛遁術四處移動，終於找回Shard of Cowerdice。Shame地下城底下又是一個封死的地下城，卻不知如何開啓，只好先回到地面上，下次再來。

三塊寶石及護身符都已齊備，該是向Shadowlord 挑戰的時候了，所以我們回到Britain稍事休息，準備面對邪惡之王——Shadowlord。

Shadow Lord的末日

根據Sutek所說的，三座城堡可以消滅三個Shadowlord。我仔細考量一下，決定到Empath Abbey去試試看，它代表Love，應該可以消滅Hatred這個憎惡的Shadowlord吧！如何將Shadowlord引入城堡呢？也許直呼名字就可以了！

所以我站在神聖火焰之前，緩緩的唸出Astaroth，只看到一團陰影聚集面前，形成邪惡的Shadowlord。我握著Shard of Hatred，手心一直冒汗，等Shadowlord走到火焰上時，奮力一擲，將寶石碎片投入火焰之中，寶石碎片在神聖火焰的燃燒下逐漸消失，而Shadowlord也在一陣尖銳的叫聲後化成烏有。我如法泡製，除去另外兩個Shadowlord，取出望遠鏡一看，天上三個邪惡的彗星都消失了，八大城鎭所代表的行星正閃爍著美德的光芒呢！

取回權杖

殺死Shadowlord後，我們一行人衝入Stonegate，除去守門的Daemon進入大廳，Lord British的權杖正放在大廳的中央，性急的Geoffrey打算上前去拿時，Iolo阻止了他，原來權杖的四周佈滿陷阱，一不小心恐怕就萬劫不復了。我坐上魔毯，拾起權杖，再和隊友們離開此地。

由於高壓組織已「群龍無首」，所以很快就被消滅了，而我們也完成了八大美德以及知識寶庫的任務，得到一篇古老的文獻，上面寫著進入地心那座地下城的眞言。

救出Lord British

站在封閉的地下城前，唸出文獻上所寫的Veramocor，封印消失處出現了一個入口，大家相互望了一下，隨即走進這個未知的地方。

在數天來的探險後，我們終於到達一個房間，但是沒有出口，連原先入口也不見了，我們忙著四處尋找機關，眼尖的Iolo說：「鏡子裏好像有人。」說著他就走向鏡子，一陣響聲後，Iolo不見了，原來正在鏡子裏向我們招手，於是我們一一穿過鏡子來到一個完全相反的房間，找尋已久的Lord British正站在我們眼前。

Lord British露出溫和的笑容說：「你好，我們又見面了，感謝你爲Britannia而來，有沒有帶來我的小木盒？」我取出小木盒交給Lord British，

他非常小心的打開盒子說：「這是一個外太空落下來的神奇之石，你我都可以用它的法力回到我們來的地方。我曾經利用它回到我長大的世界，現在它可以使我們自由離開，它比Mandain 那個邪惡寶石的歷史更久、法力更大，現在跟著我吧！」Lord British 由盒中取出一個小小的球形紅寶石放在地板上，大叫：「世界在等我們了！」只看到一個紅色的月之門出現在地上，我們跟著Lord British走進去……

結局

一陣閃光後，發覺自己站在巨石陣中，對於剛剛所發生的一切恍如置身夢境。隨後信步沿小路走回我的小屋。自從那一晚離開至今已好長一段時間了，屋內陳設依然如昨。輕輕推開門扇進屋躺在床上休息，腦子裡不斷的思索著另一個世界所發生的事，不知不覺中天已黑了。寤寐中仍然想著Britannia的一切，它現在不知如何了？暴君Blackchorn 現在是否已得到他的報應？這一切的一切……

夢裡，我站在一個房間中，四周的物品及冒煙的火把使我發現這是Blackthorn 的王城，惡魔守衞已消逝無蹤，四周冷冷清清的只剩下Lord British 站在王座前；身穿王袍，胸佩護身符，手握金權杖，頭戴寶石裝飾的王冠，站在Blackthorn 身前。

Blackthorn 看著Lord British，眼波流露的已非當年那憎恨的眼神，他似乎正等著Lord British 下令逮捕他。Lord British說：「錯並不在你，而是邪惡佔領了你的心。現在我給你兩個選擇，一個是跟我回到王城去，你仍可以成爲Great Council 的一員，並且保留你所擁有的一切。」

Lord British握著神秘的寶石，集中法力在地面升起一道傳送門，又說：「或是你要進入這個傳送門，到一個沒有人認識你的地方，重新開始新生活，我們再也不會相見。」Blackthorn 並沒有回答，僅慢慢站起來，穿過那道門後就消失了。

樂曲解說

自Lord Kenneth 口中得知音階密碼並非易事，若不懂樂理恐怕無法得到答案，因此筆者特此解說。

首先他叫你打開知識之書，請翻到第45頁Stone樂曲的地方，他先向你解說，利用四條線來定位置，將記號標在線上或兩線之間以代表它的高低；現在由上數下來第二條線上的標稱爲C，頭三個音就稱爲ＡＢＣ，他問你後三個是什麼？由譜上得答案爲ＤＣＢ。他又會說，將Ｃ用8來代替，所以頭三個音就是678，再問你接著三個音是什麼？回答987後，他就會告訴你整個樂曲是678 987 8767-653，你只要坐在鋼琴前，用數字鍵代替琴鍵，輸入音階密碼即可。

這一段只要稍懂樂曲，或能看懂簡譜者，應該都可瞭解。若是不懂希望你在筆者的解說下可以對樂理有一點興趣了！

後記

本篇遊記是筆者花了一個多月構思所成，爲使文章富於故事性，有許多杜撰的情節，因此往往和遊戲中所得之訊息有些許不同，其結果當然也有些差異。例如故事中的Saduj是一名棄暗投明的伙伴，可是假使在遊戲時讓他加入你的隊伍，就會變成做些攻擊自己人或敗北而逃的舉動。是故本文茲僅供作參考，千萬不要眞照著這個故事去玩，一發現有何不對時又寫信來罵我，那筆者可眞是害人不淺呀！

憑良心講，「創世紀Ｖ」無疑是目前最佳的RPG，不論是它的畫面、佈局、對話以及它獨樹一格的美德，都無可媲擬。或許有人認爲第四代中的美德分數既已取消，何妨爲非做歹一番。因此四處偸竊，看到火把也不放過，事實上這些都會使你的美德

[下轉58頁]



/蔡承澔

遊戲攻略篇

為了毀滅魔法寶典
天命神兵大戰惡魔巫法
誰是贏家？
神兵入魔界・生死未卜

● 到達Landor

一陣強烈的光芒後，我睜開眼睛發現正站在一個陌生的地方，摸摸背包，Gold Key 及 Book of Magic仍在背包中，手中閃亮的Dagger 及身上的護甲提醒了我此行的目的——殺死Mantor ，毀滅魔法寶典（ Evil Book of Magic）。我調查了一下四周的環境，發現此地的怪獸都非常兇猛，憑我目前的裝備，貿然開始行程也只是送死而已。抬頭遙望一座小村莊正在不遠的前方，於是我提起背包，踏出了旅程的第一步。

在Landor 大陸上逛了數日，也經歷了幾個城市，雖然出售許多有用的裝備，却沒有足夠的金錢，一直都無法購買。一天走入市區，一塊金光閃閃的招牌吸引了我的視線，Casino！太棒了，這兒也有賭場，拿出身上僅剩的一點錢，到二十一點的牌局中賺了一票，旅費有了，購買必需的裝備，才離開

城鎮。

由於對Landor大陸上的一切並不是很熟，所以我四處詢問一些善心的旅客及居民，獲致相關消息如下：

「幻象之廳（Hall of Visions）位於Redstone城堡中。」

「只有Gold Key才能打開幻象之廳的大門。」

「Morle可以幫你。」

「到教堂Cathedral找Holy One。」

「對付守衛最好使用凍結術（Time Sap）。」

「尋找地圖。」

「必須搜尋棺材（Coffin）。」

幻象之廳？啊！我想起來了，Merson曾經告訴我，他可以用法力，使我在幻象廳中和他連絡，那麼我應該尋找Redstone城堡才對。

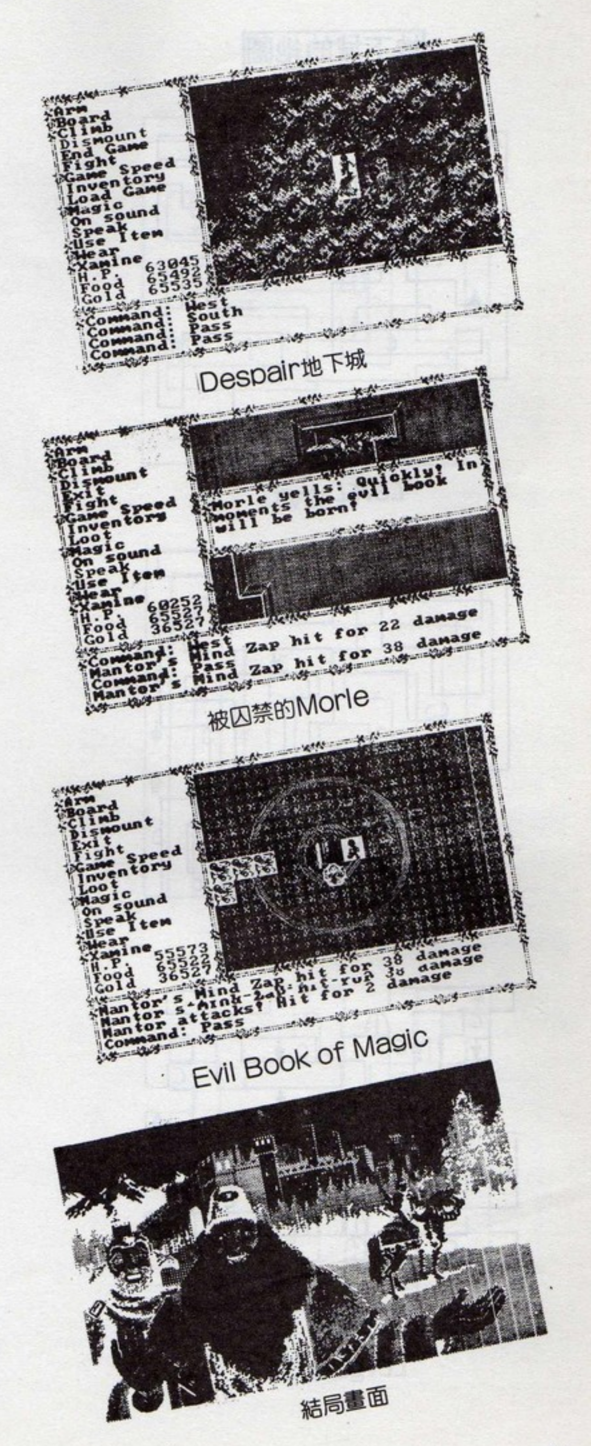
● Redstone城堡

數日後終於在大陸的西南方找到了Redstone城堡，進入城門以Gold Key打開了幻象之廳的大門，卻發現空無一人，奇怪了，難道Merson騙我嗎？正當我大聲咀咒Merson不得好死的時候，一陣迷霧由地板中升起，Merson的臉孔出現在煙霧中，他將我的等級提升爲Adventurer，並吩咐我找回Wand of Power就消失了。

接下Merson這項神聖的任務，我開始尋找Wand of Power的下落，但是一直杳無踪影，眼看旅費已經花得差不多了，只好再到賭場去撈幾把啦！

經過數小時的吆喝，我又帶著大筆盤纏走向城外；這時一個老人來到我的身邊：「年輕人，想不想知道一個重要的消息啊，只要給我一點錢，我就告訴你。」給了他幾枚金幣，老人又說：「Wand of Power在墓地（Tomb）中，別忘了爲Holy One帶一份禮物回來。」

原來Wand of Power藏在墓地裏，但是……，



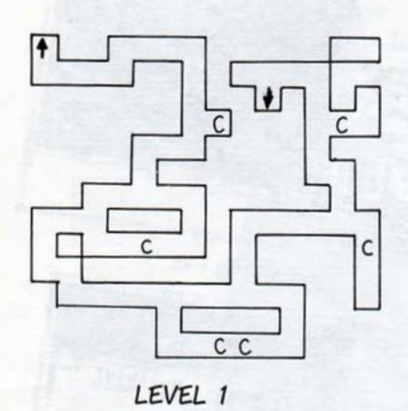
Despair地下城

被囚禁的Morle

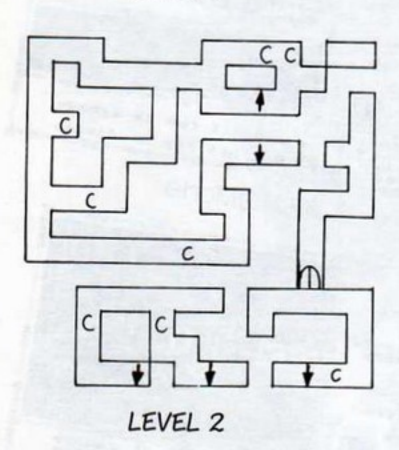
Evil Book of Magic

結局畫面

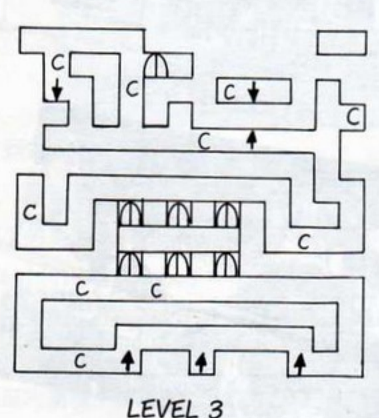
地下城的地圖



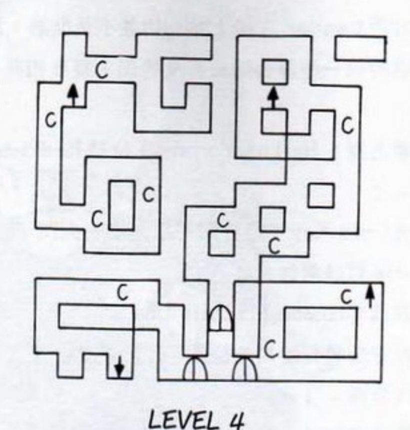
LEVEL 1



LEVEL 2



LEVEL 3



LEVEL 4

圖　例

⇧	向上的通道
⇩	向下的通道
⋂	門
C	箱子（Chest）或棺材（Coffin）

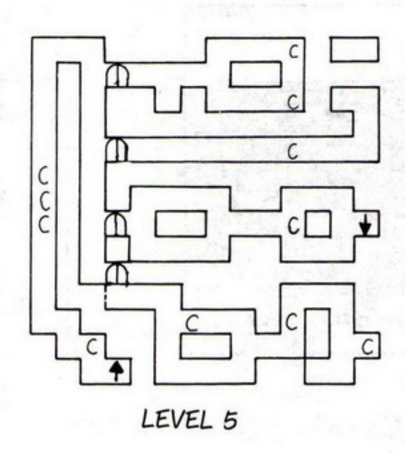
我打開地圖，發現大陸上共有三座教堂。據我所知，教堂都由Holy One所掌管，裏頭各有一名死要錢的牧師，我先到Great Plains和Sanctuary 這兩座教堂。兩名牧師拼命向我要錢，不管捐了多少只有一句話「去拜訪Holy One。」要不是教堂中還有一大群守衛，氣得眞想把那牧師給殺了。

最後在Rivercrest教堂的一條走道盡頭，找到一個蓋子，費了好大的力氣掀開，原來這就是基地的入口。

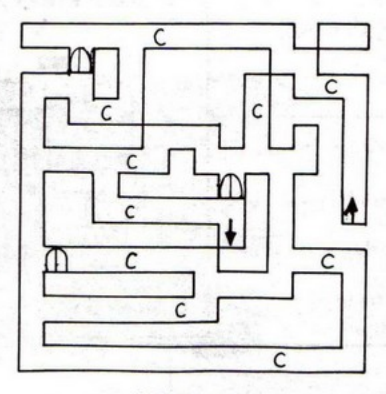
● **陰暗的基地**

基地的地形相當複雜，我花了許多的時間，才整理出一份正確的地圖。

在A處找到了一個Moonstone Amulet，B處則遇到一個瞎眼老人向我討兩佰塊，付了錢後，他打開背後的暗門，出現一條黑暗的通道，迎面撲來一些張牙舞爪的怪獸，好不容易才將它們解決。到C



LEVEL 5



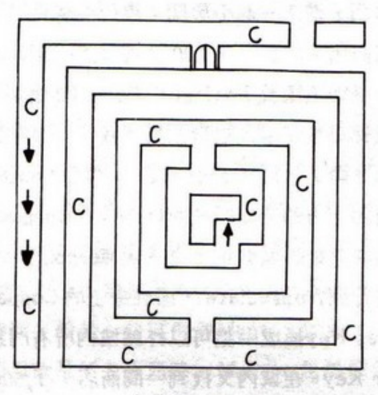
LEVEL 6

點見到了Morle，送給我一把Brass Key並囑咐找回Orb of Enchantment，又多了一件令人心煩的差事。在D點找到一個Chalice of Arvyl，不知有什麼作用；走到E點，一扇大門擋住去路，身上的鑰匙竟然毫無作用，只好帶著這些東西，爬出墓地。

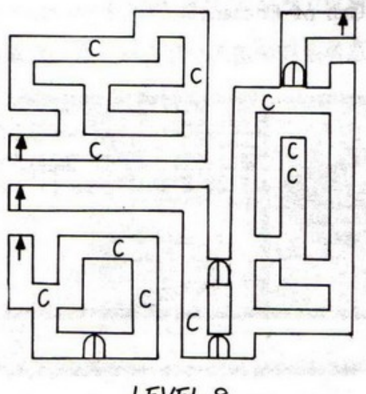
回到教堂後，死要錢的牧師又跑來糾纏，這時身上的Moonstone Amulet發出一片光，使我得以躲進一間小房間，而那個牧師仍被擋在門外呢。

回頭一看，一個人坐在房間中央，原來是Holy One，取得我帶來的Chalice of Arvyl之後，欲賣我Bread of Life，吃下一條恢復100點的生命力，太棒了！如此一來，就算鬼門關多跑幾趟，也無所畏懼了。

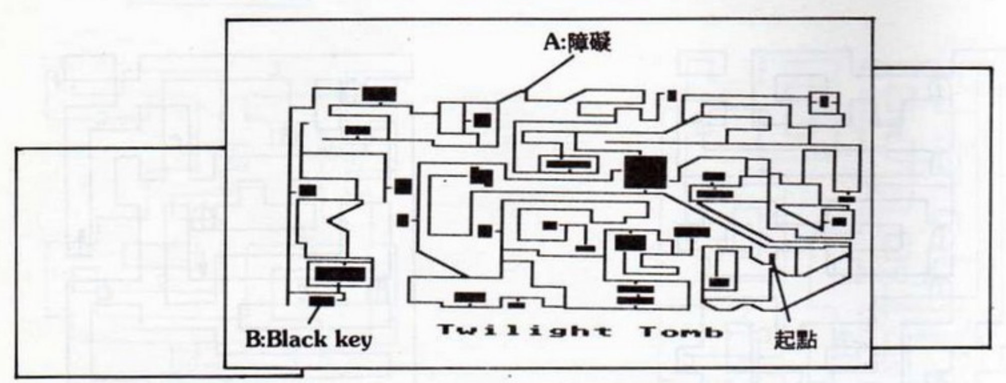
但是墓地裏那扇大門要如何開啓呢？難道藏在城堡內的寶箱中嗎？只好先回Redstone城，殺盡所有的守衛以找到Copper Key及Emerald Key，再返回墓地。開Emerald Key 打開第5處的大門，終於在第6處取得Wand of Power！以最快速度趕回Redstone城，到幻象之廳把東西交給Merson，我的等級再提升爲Scout！



LEVEL 7



LEVEL 8



Twilight Tomb地圖

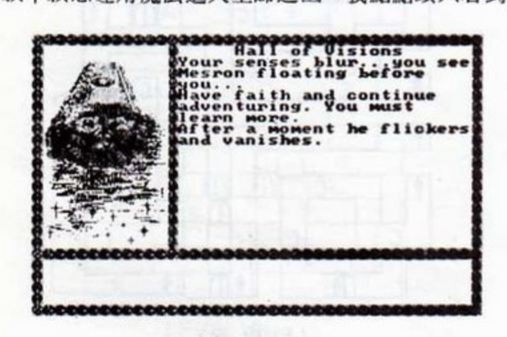
離開幻象廳，取出身上的鑰匙用 Brass Key打開兩扇大門，進入一個小房間，裏面堆滿寶箱，左側是一家商店，只要付 1,000 塊就可以一覽Landor大陸、巫師王國及Twilight Tomb 的地圖。遍地的金銀寶箱實在令人垂涎三尺，我再一次殺光周圍湧出的守衛，取得了 Iron Key ，再用 Copper Key打開商店下方的一扇門找回Orb of Enchantment，先出城堡後再度進城，這一次Merson 又將我的等級晉升到Appreciate ，而且身上的 Copper Key及Brass Key換成一把可以打開城內所有門鎖的Silver Key。在城內又找到一間商店， 1,500 元可以買到 10 點魅力，眞是棒極了！

帶著Orb of Enchantment 去找Morle，他問我願不願意運用魔法進入巫師之國，我點點頭只看到Morle 雙手一揮，一片煙霧便蓋住了我……。

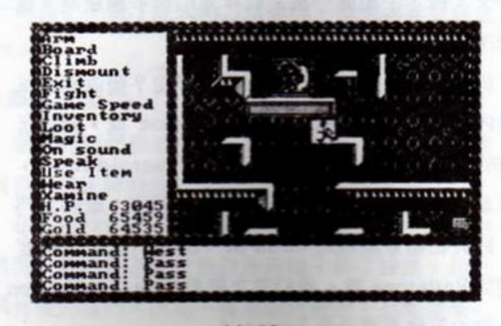
● 巫師之國

迷霧消失後，自己又站在一個陌生的地方，幸好身上還帶著當初買來的地圖。到市區內買齊必需的裝備後，來到了Great Fortress 。在城市中得到一句奇怪的訊息「Eternal Flame在要塞之中」，但是進入Fortress卻一直找不出任何開啓大門的方法，只好再次發揮屠城的功力，殺盡所有的守衛後，尋得 SapphireKey 以及 Ruby Key ，利用 Ruby Key 在一個秘室內找到了Eternal Flame 。

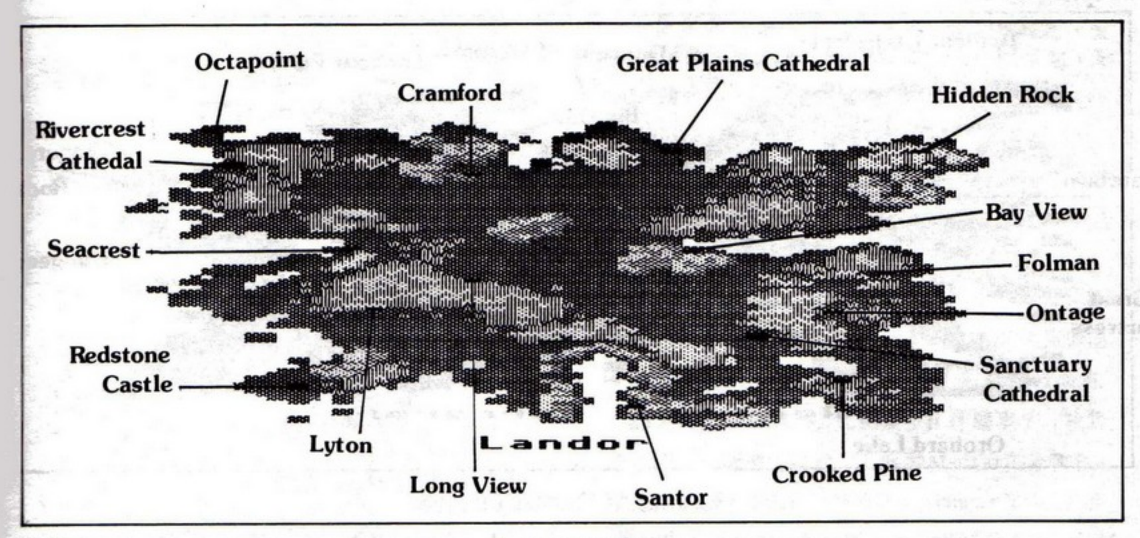
走出城外發現一座地下城，費了好大工夫，才從地下城爬回來，但也獲得許多秘寶：Scroll of Scalna(詳列地下城所有秘門、暗道、機關和地形等)、Crystal Goblet、Onyx Key及Agate Key。



Merson



Kalfar



Landor地圖

重回到Fortress，以Agate Key及Ruby Key打開通往Kalfar房間的大門，晉見巫師王國的國王Kalfar請求為巫師王國而戰，除去六名邪惡的法師及Mantor，我義不容辭作了承諾，Kalfar將我身上的Agate Key及Sapphire Key換成Opal Key，可以進入商店，花費2000塊增加10點智力。

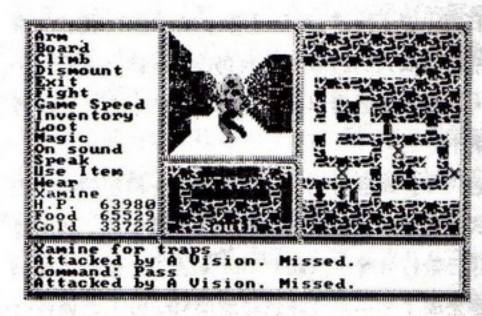
到教堂將 Crystal Goblet送給Holy One，他又賣了一些Bread of Life給我。

用Onyx Key打開Twilight Tomb的入口，進入陰森的Tomb中。先在A點以Eternal Flame剷除障礙，再到B點取得Black Key即可安然離開了。但是Kalfar沒有其他提示，怎麼辦呢？一天經過某家商店，居然展售老鷹，於是我要下一隻乘駕飛回Landor。

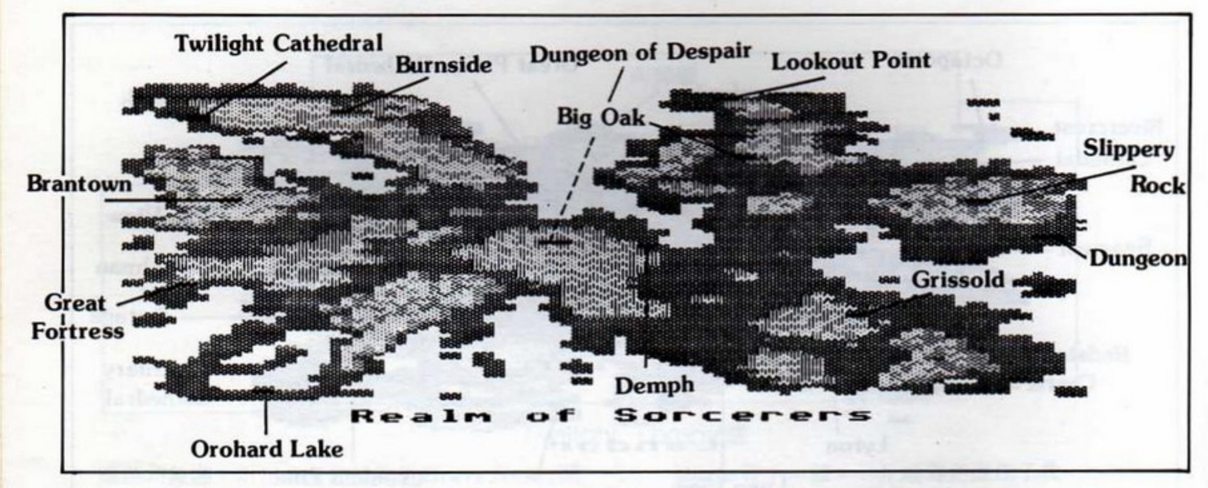
● Mantor的暴行

回到Landor第一件事先見Merson，「不得了，昨天Cramford慘遭Mantor毒手了。」我趕快跨上老鷹飛到Cramford，只見血流成河，遍地屍體，全城居民無一倖免，Mantor眞夠狠！

再回到Redstone去見Merson，這一次更緊張：「快點！Seacrest城正遭受Mantor的攻擊。」這還得了！鷹騎再起，流星追日月馳向Seacrest，一入城Mantor就在不遠的前方呼喝：「守衛！幹掉這傢伙！」直覺認為無須用Time Sap法術凍結所有侍衛，於是一口氣衝到Mantor面前，手起刀落，鋒刃砍及頭上人頭時，Mantor忽然消逝不見。查看四周也無踪跡，只好回去請教Merson怎麼說啦。沒想到Merson什麼也沒有說，只增加我5點智力就消失了，這是辛苦奔波的獎勵？大聲咀咒



Vision of Paradise



Realms of Sorcerers地圖

Merson不得好死時，他的影像再度出現將我的等級提升爲Knight並增加許多屬性。於是我出城補給所有裝備後，決定向最後的目標——巫師王國中心的地下城，前進！

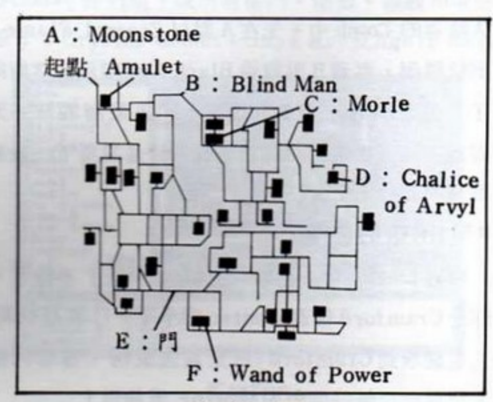
到達入口後，我以Black Key啓開這道生死玄關，深深吸一口自由清新的空氣，衝進Despair的地下城。我不斷地運用Sonic Whine及Fireball，藉由法術的幫助到達第八層一條通道的盡頭，發現一個下陷延伸的洞穴，我不再猶豫，縱身跳下……。

●最後的挑戰

清醒時發覺正站在一座大廳中，四周湧出的守衛已不容再作任何考慮，抓起武器殺出一條血路，左砍右刺，還不時遭到Mind Zap的攻擊，使我的身心都受到最大的打擊，但我仍咬緊牙關，承受這一切，耳邊不斷迴響只要殺掉Mantor，這一切卽將結束！

進入一條通道看到Morle被吊在一個房間的牆上，欲救他出來，但是沛然無形的力量擋住了我，我不甘心敲打著牆，只聽到Morle說：「快……他們快要完成了……。」我只好離開Morle，在通道盡頭一間大廳內遇上六個法師，滿腔的怒火已經沸騰了！六名法師根本不是對手，轉眼間命喪黃泉歸天。忽然Mantor出現在我的右方，施展邪惡詭異的法術，驀然我感覺一陣天地旋轉，支撐不住而倒在地上，身上的魔法寶典掉了出來，原先空白的數頁居然出現文字，我爬過去取回魔法寶典，發覺身旁又有一本魔法寶典，不假思索大聲唸出Destruct的咒文，兩本魔法寶典瞬間消失於無形，Mantor也隨卽隱逝於白光中。

白光消逝後，原來Morle正站在眼前，左手一揮，我全身的傷痛頓卽消失，似乎又看到Merson的笑容。



墓地地圖

/漢斯



鬼影子　雕像謎
步步驚魂扣懸疑
運奇謀　出奇計
按圖索驥破迷宮



◐家毀人亡——爭戰實錄一

終於快回到Skara Bare了，結束Tangramayne的神杖之旅，我們按照原訂計畫去度了一個長假。假期一過，麗莎和布魯斯便急着整理行囊，「我總覺得有些不對勁」，這是布魯斯常說的話（一天說個三、四次也不是稀奇事），但這次連麗莎都這樣說了，事情可能眞有些異樣；望著麗莎憂鬱的神情，我和喬也只得同意卽刻起程回家。

「你們看！」順著瑪蓮微顫的手指，我看到了Skara Bare，「Skara Bare？」幾乎不敢相信這座殘破不堪的廢墟會是我們美麗的家鄉嗎？不由得一起加快脚步，甚至用跑的。不錯，是Skara Bare，眞的毀了！

「怎麼會這樣呢？」大家異口同聲地喊道，所有的房舍破瓦斷垣，地面積了厚厚的一層灰燼，頹圮的房舍中，石礫散落，赭褐色的血跡觸目驚心。我們發瘋似地在城內狂奔，搜遍了整座廢墟卻找不到一個倖免者，「難道所有人都遇害了嗎？」布魯斯喘聲道「一定有的！」喬大聲地道「我們到附近找找看」，說著大伙便出城搜尋。

終於在附近的森林中找到一個難民營，見到了難民營的領袖：「歡迎歸來！我們期盼已久的英雄們，我是伊斯。」碩壯高大的Dwarf張開那強而有力的雙臂歡迎我們。「究竟發生了什麼事？」我急急地問，伊斯神色黯然：「瘋神Mangar的老師不久前回到Skara Bare，聲稱要替Mangar報仇並且卽將統治Skara Bare，又召來怪物屠殺居民更用大火毀滅了Skara Bare 。」他頓了頓：「我們敵不過怪物群，只好躲到這裏團結自衛。現在Skara Bare未來的命運，全部的希望就靠你們了，勇敢的戰士們，請接受全體Skara Bare 人民的請託，好嗎？」說著，他突然向我們跪下，連忙將伊斯扶起；無言的對望中，我們知道這又是另一場戰鬥的開始！

◐加入新夥伴

在人民的擁護下，住進了難民營中接受大家的熱情招待。夜深了，寧靜的夜色依舊籠罩這個遭惡魔肆虐的地方，我們圍坐在爐火旁，「喬、強森、我、瑪蓮、麗莎、布魯斯——我們是六個最好的夥伴」我模糊地想，「明天，不知是怎樣的日子？」布魯斯突然抬頭笑道。這時門上傳來輕微的敲門聲，一看原來是個矮小的Hobbit，目光勇敢地迎視我們「大家好，我是昔爾，聽說你們明天就要出發與瘋神對抗，請讓我加入好嗎？」在大家驚訝的注視下，他繼續說道「我是一個小偷，雖然戰鬥力不是很強，但我會解除陷阱，鑑定物品，更具有小偷敏銳的直覺，一定對你們的冒險有幫助的。」

遊戲攻略篇

大夥遲疑了一下，相互示意後說道「昔爾，我很佩服你的勇氣，可是與瘋神作戰不是輕鬆的事，我們…」，「我已經抱定了必死的決心」昔爾大聲打斷我的話「我的家人全被瘋神殺了，我要爲他們報仇，就算不願讓我跟隨，我自己也會去的！」看著他激動的神情，我召集其他人來商量，「只剩一個空位了。」「信得過嗎？」「好可憐！」，「多個人多分力量。」大家七嘴八舌地討論，終於認可布魯斯的說法「就把他當作特別隊員吧！反正也沒什麼損失，還多個朋友呢！」，於是不約而同回頭：「歡迎你的加入，昔爾。」

帶著新加入的昔爾和伊斯所收集的一些基本配備（沒有武器店了，只有接受他的好意），我們出發了。一離開難民營，昔爾便帶著我們直往他家，城門口的一座破屋而去。清理地面的雜物時發現了已燒得變形的鐵蓋，在昔爾的地窖中也發現一些完好的武器和盔甲，我也找到一把Firehorn；另外，麗莎和瑪蓮則找到一些寶石，據酒店老板說寶石可用以恢復法力。離開昔爾的家後開始逐屋搜索，並不斷與藏匿的怪物作戰。

◐踏入幽冥地域

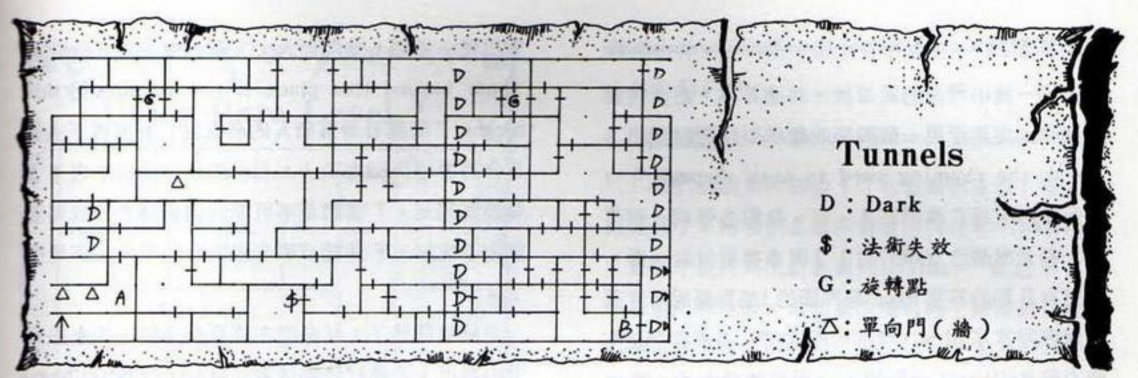
累積一些經驗後來到檢閱廳，滿目瘡痍中，檢閱廳居然毫髮未損。一入檢閱廳，我們便受到長老熱烈的歡迎，「歡迎！冒險者，我已經等待很久了，你們確實是傳說中的英雄，但是來得太早了；在Skara Bare中可以找到瘋神的黨徒Brilhasti ap Tarj——一個邪惡的巫師，他破壞了我阻止災禍的心血努力，你必須除去他，藉著呼喊瘋神的名字Tarjan可以進入地下墓窖。」說話中他手一揮就恢復了法師的法力，接著爲我們檢閱升級「我會一直待在這裏等你們，快去殺掉Brilbasti將首級帶回來，這樣可以爭取到更多的時間！」。

連聲催促下，我們離開檢閱廳找到了瘋神神殿，藉著瘋神名字一下墓穴，立刻感到一種來自冥界的奇異氣息。在混身不自在中，我們開始探索這個屬於幽冥的界域。

這一層實在沒什麼可資幫助，除了在A點找到一句訊息"The priests seek another word"外一無所有。通過一連串的房間，在B點找到往下的樓梯。

一進入第二層，我們就在A點找到一個重要的訊息"This word will allow access to the unholy Domain of Brilhasti ap Tarj"麗莎高興地說：「結合上一層的訊息似乎可以找到一個word，而這個word可以指引找到Brilhasti。」我點點頭接着道「看來是要將這個word告訴牧師們，就像我們進墓窖的方法。」「一定是這樣，我們快去找這個word吧！」強森連聲催促。我看了昔爾一





眼，這一路上他總是保持沈默，「你認爲怎樣呢，昔爾？」我對他善意地笑說。他也回以同樣的笑容「我只想趕快找到Brilhasti 這個可惡的走狗，好好地痛宰他，爲Skare Bare人出一口氣！」，「哈！」強森用力拍著他的肩膀「英雄所見略同，快走吧！」說著便攜著昔爾的手快步行去。

儘管情緒高昂，探索得卻不順利，地穴中遍佈一些煩擾害人的區域，有許多旋轉點再加以一波波悍不畏死的怪物，雖然藉著布魯斯的法術可以迅速恢復生命力，總是不勝其煩。瑪蓮在地圖上更畫滿了記號，總算在B點找到一些用血塗在牆上的大字母CHAOS，「不知道word是不是指這個，上去試試吧！」喬向大伙提議道。於是我們離開墓窖先回檢閱廳升級後，又來到瘋神神殿。

果然當喬說出CHAOS這個字時，牧師們在滿臉的驚訝中帶領我們進入Unter Bare。

◐Unter Bare

雖然Skara Bare已成了廢墟，但與Unter Bare比較起來仍有萬物復甦的生氣；Unter Bare 則死一般的沈寂，空氣中瀰漫的煙塵隨著入口吹進的陰風，緩慢飄移，「只有像Brilhasti 這種邪惡的人才會居住在這種鬼地方。」瑪蓮輕聲地道。的確，連飄浮在面前的火光都是慘綠色了，除了身後的影子尚微微晃動外，似乎一切全被這片無盡的死寂吞噬了，「走吧！Brilhasti 在前面等著呢！」我故作輕鬆地笑道。

一開始大家就被旋轉點所困擾，雖然很煩但卻沒有人吭聲，似乎怕破壞了周圍的寧靜。首先在A點找到一句訊息"The shade of the wind's home will make you free"含義雖不得其解，麗莎還是記錄下來。接著又在B點找到一個訊息"a splash of a noble's Blood Colors the exit"，依然茫無頭緒。「遇到問題時再想好了！」，麗莎無奈地說。之後又陷入黑暗區和旋轉點的困境，好不容易脫離，瑪蓮將這些區域詳加標記「希望回來時無須再經過這些區域。」

接著在C點看到東方的門上刻著"Those who enter this door will never leave through it"「哼！」喬第一個不服氣「我偏要進去！」，徵得大伙同意後我們推門而進，一道奇異的光由上罩住我們，隨著光的消失，已到了C_1點，「原來是傳送點，我還以爲是Brilhasti 那傢伙呢！」強森冷笑道。布魯斯用法術測了位置，瑪蓮研究了一會兒搖搖頭道「這裏已經探過了，沒有什麼。」只好回到C點繼續探索，向北走了幾步，在D點再找到一個訊息"The tint of melancholy paves the way"，「這個訊息也許有用，憂鬱的色彩是什麼？」麗莎問，大家搖搖頭，沒有人回答，麗莎也只有聳聳肩記下。

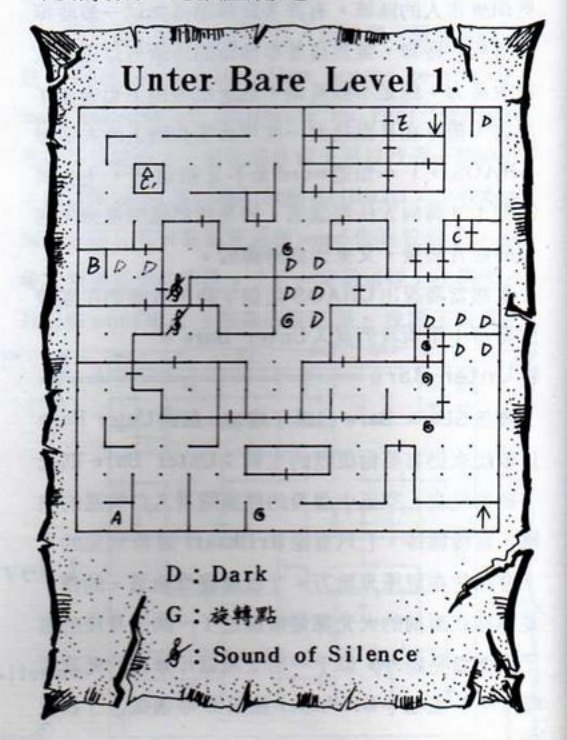
◐步步懸疑

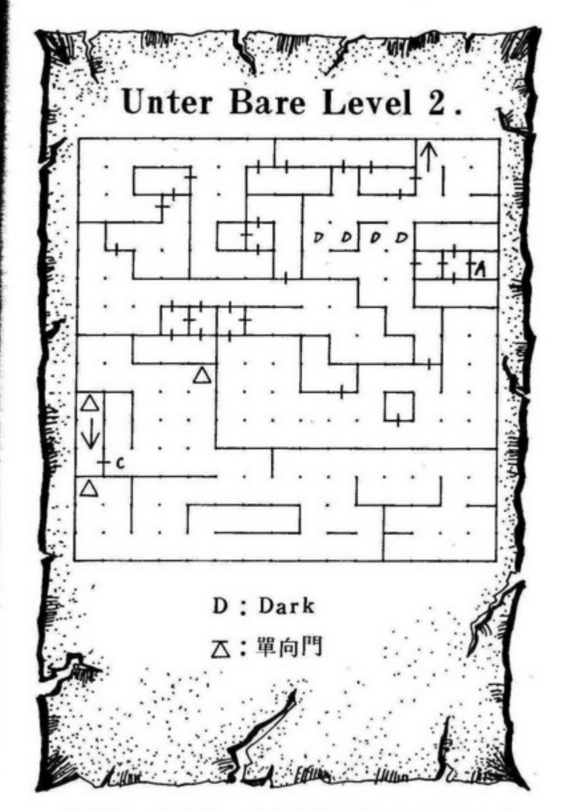
通過一連串彎曲的通道後，到達E點，正當喬要經過時，突然浮現一個醜惡的魔嘴擋住道路說出 " Speak the rhyming word to pass through " ，麗莎拿起記錄「我們在A、B、D點各得到一個訊息，都是與顏色有關的呢！」與布魯斯討論一番，「只有B點的答案Blue 是押韻的」她對喬說，當喬向魔嘴回答了Blue，魔嘴哈哈大笑「看來你們是有能力與Brilhasti 一戰的。」說著便消失了，讓出通道，我們便在它出現的位置上找到下去的樓梯。

到了第二層，又是撲鼻而來的腐臭氣息，乾澀的空氣中陣陣霉腐的氣息使人感到十分不適，在這惡劣的環境中我們依然繼續前進，不久便在A點得到一段訊息 " Light hurts me and bleeds me,but leaves me behind it always " 麗莎剛記錄下這段訊息，就聽見沿途一直沈默的昔爾興奮地說「是 shadow 」，「不錯！是 shadow」麗莎恍然地道，喬笑道「眞有你的，昔爾」，昔爾反而有些不好意思了「別忘了，我是活在陰影中的人啊！」解開了一個謎大伙心裏都充滿希望，「我們一定可以很快地找到Brilhasti ！」強森高興地說「並且讓他見識Skara Bare 人的厲害！」大伙被他說話的神情逗得哈哈大笑，愉快的心情使得大伙忘記惡劣的環境努力向前。

經過一段冗長無聊的探索後，終於又在B點找到另一段訊息 " Down below, eschew the first-right thing to do"，然後在C點見到一個模糊的形體，一見到我們就開口問道「I am nothing,I make nothing, but my opposite creates me even as it destory me, what am I ?」昔爾毫不遲疑的回答「Shadow 」，形體顯然吃了一驚，隨後漸漸消散，語音仍廻盪乾澀的空氣中「去吧！愚蠢的人們，Brilhasti 正等候你們決死戰！」。牆上出現一道門，推門而入，又聽到聲音 " Return from beyond this place is not possible by this means " 瑪蓮看著每個人的神情說「看來再下去就不會再由這裏回去了」，「當然也可能回不來！」喬接著補充。「我們是不可能放過瘋神的」我笑着領先下樓梯，「那就必須先肅清他的爪牙，不是嗎？」

空氣更悶熱了，好像悶在墳墓裏一般，汗水由盔甲中滲出，「最好快點探索完這層，找到Brilhasti 這個死傢伙，眞受不了！」喬一面擦汗一面抱怨，昔爾由背包中拿出一個水壺傳給大家，我則從背包中取出昔爾珍藏的美酒大大喝了一口，「可別喝得過量了！」麗莎一把拿開酒瓶，「順便潤潤嗓子嘛！何必管得太嚴了」我把酒瓶放回背包，「就快到了，可別誤了事。」麗莎笑道。收拾一番丟棄一些不要的物品，隨卽繼續旅途。





這眞是個鬼地方，才走出門就遇上了反法術區、旋轉點，外加吸生命、吸法力的地區，好不容易通過後每個人都是狼狽不堪，布魯斯用去一顆寶石恢復法術。「眞可怕，希望那影子說的是事實，回來時不必再經過這裏了。」瑪蓮餘悸猶存地道，並在地圖上重重地畫上記號。喬建議先探索北方，一開始就在A點找到一段訊息〝Things that lurk, In shadows below make it an unsafe place to go, First ward : Spin lest ye be spun〞雖然不知所云，麗莎還是記下，經過詳細探索下在B點發現第二個訊息〝The Third Ward's path of darkness is not without danger, but there is more to fear in the light of Brilhasti in Scanity.〞「終於有Brilhasti的消息了！」強森高興得大叫，「可是，還是看不懂啊！」麗莎在嘆息中將之記下。

◐雕像之謎

「我們必須加快脚步！」布魯斯對喬說「怪物越來越強了，而我們必須保留實力對付Brilhasti。」「是啊！也許馬上就會遇到Brilhasti也說不定！」我也附和地說。於是喬改變戰略，每每帶著我們快跑，我們就一直「跑」向南方。一進入南方就有令人雀躍的發現，在C點出現一座雕像大聲問道〝I have no lips, yet my kiss is deadly. I am not a rozor, but those I Caress need never shave again. Your best friend, I will kill you, Speak my name then ready me.〞，翻遍了麗莎的記錄也找不到相關的訊息，昔爾說道「我想可能遺漏了什麼，不妨探完這層再來回答。」大伙一致同意繼續探索。隨後在D、E兩點各發現一項訊息〝Only a fool would front ally assault the second ward〞及〝The First Ward's Key : NevEr Now,EvEr iS SEEn, ElitE aNd Narrow North by North West Way. Doves MourN〞,「好像是方向！」麗莎一面記下訊息一面說「每一個大寫字母就是一個方向。」「話是不錯，可是要用在哪裏呢？」我回頭問她，「到下一層不就知道了嗎？」強森不耐煩地說。

由於找不到雕像的答案，大伙一路上猛推敲，將麗莎的筆記傳來傳去，還是沒有一點頭緒。回到C點，我們面對雕像坐下沈思，突然喬抬頭對雕像大喊「Crystal Sword」，雕像臉上突然流露出哀傷的神色「我的時間到了，冒險者們，請聽我最後的忠告」說完便散成一堆碎石漸漸化作輕煙；穿過煙幕，懷著無比興奮的心情推開門進入房間，當煙霧在身後消失的同時傳來聲音〝The three ward below will try you soul, but that's the only

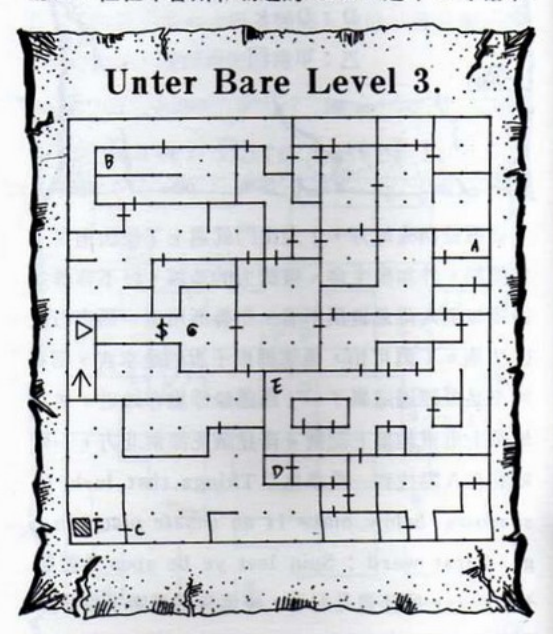
way out of this hole, Brilhasti is cold and he is mean. Make sure his death is quick and clean ”大伙都雀躍不已，「小心一點，可不能功虧一簣啊！」布魯斯說道，麗莎說「這些訊息中都有提到分區，一共有三段，第一個解答是方向，第二第三又是什麼呢？」大家看了記錄仍不得而知。「還是一句老話，下去便知道了。」強森道，瑪蓮白了他一眼模仿語氣道「還是一個老脾氣的強森。」，大伙都笑了起來；於是由瑪蓮施了飄浮術穿過地門到達第四層。

◐生死決戰

火焰的照明下看見一個大廳，兩排延伸出去的牆不見盡頭。「小心，我感覺到有旋轉點。」布魯斯說「附近全有旋轉點！」，「怎麼辦呢？這樣遲早會迷失在這大廳中的啊！」我問布魯斯，麗莎拿出記錄「我們依方向走走看好了。」於是東轉西轉地走了起來，說也奇怪，儘管布魯斯一路上仍感到旋轉點的存在，大家卻沒踏上半個，藉著記錄的指示走出大廳，進入另一個黑暗的區域。

「這大概是第二段區域了」喬說，「似乎說是不可以向前直走」麗莎喃喃地道，「那我們就沿著牆走吧！那樣比較不容易迷失。」我徵得喬的同意，於是沿著西邊的牆繞到大廳的另一端，「沒有遇到什麼，也許是方法對了。」瑪蓮說道「第三段區域要如何通過呢？」她問麗莎，麗莎搖搖頭「不知道，看來只好如法泡製了。」，依舊由西邊牆腳繞過，經過一個法術失效區後燃起照明時，赫然發現正站在一個門前，大伙面面相覷，心情又是緊張又是高興，「是時候了」喬首先發言，迎視每個人堅定的眼光，「走吧！」一聲令下，我們一起破門而入。

「哈哈……」一陣刺耳的笑聲自右方響起「愚蠢的人們，過來送死吧！」Brilhasti與四名守衛正叱喝怒視著，「上！」我們同時舉起武器迎向來勢洶洶的守衛，昔爾突然向下一趴失去了蹤跡，我也吹起第三首歌曲；「波」的一聲，強森的斧頭準確地切入一名守衛的咽喉，餘下的三名守衛突然同時張口噴出熊熊烈火，麗莎急忙施出FAFO將火燄逼退，而布魯斯和瑪蓮也趁機施出REST及ANMA。守衛們再度上前，一名守衛舉起巨靈之掌將喬打得飛撞到身後的牆上；「波」的又是一聲，強森又幹掉了一個，一名守衛舉起巨掌來，眼見強森無法躲開之際，一柄利刃由守衛的前胸透出隨即一收，腥臭的血噴濺得強森滿身，他一愣立刻認出是昔爾「謝了，兄弟！」說著向僅餘的一名守衛衝去，Brilhasti 眼見情勢不利，急忙造出一隻Greater Demon，但在布魯斯和瑪蓮的DEST之下，守衛和



Great Demon幾乎同時倒地而亡。我們步步進逼，Brilhasti不停地噴火造Greater Demon，仍然挽不回頹勢，布魯斯的DEST結束了他罪惡的生命。

我扶起傷重的喬好讓布魯斯施法療治。昔爾用利

刃將Brilhasti 醜惡的頭顱割下，「長老要看這顆頭，不是嗎？」他輕鬆地笑道。突然一道光從上罩落，大伙嚇了一跳，以爲已死的Brilhasti 還有什麼花樣，不料光芒消失後竟然已站在檢閱廳之外了。

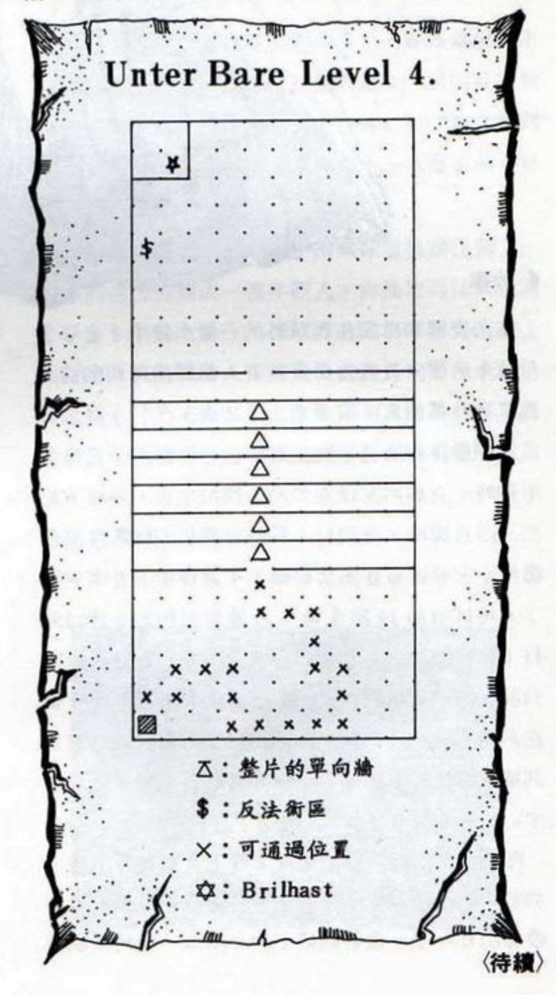
◐又一篇降魔史詩的開始

進入檢閱廳，昔爾呈上Brilhasti 的頭，「確實是Brilhasti ！」，長老布滿皺紋的臉上驟然放出光彩，隨卽又正色說道「歡迎歸來！預言中的英雄，你們的肩上已經扛負起一項重大責任。現在你們必須踏上一生中最偉大的冒險歷程，受困在 Skara Bare 的一個古代惡魔最近逃脫了，摧毀 Skara Bare 的同時更威脅將摧毀所有的物質和時間，到時整個宇宙都將毀滅，如果能及時阻止可以獲得意想不到的豐富報酬。趕快準備到「樹界」去吧！那是對抗邪惡所必須停留的第一個空間 Aboria 和Valarion 的故鄉，可以藉強力的魔法傳送到達，而這種魔法只有傳送師才能控制。若 Valarian不能一同回來，務請帶回 Valarian 的弓和生命之箭。」

「同時爲了安全起見，你們並非是我首次派遣出去的人員，藉由不同的方法途徑，任務可以同時順利進行。」

說完雙手一揮，恢復了所有法師的法力，同時又爲我們加入60萬點經驗，除法師外每個人身上都已累積成 960 萬點經驗，而法師都已升爲 Archmage 了。接下來每個人一一升到36級，而法師們也忙著學習新的法術。當一切都弄妥後，法師們好奇地向長老詢問傳送師的一切。

「傳送師擁有最強大而神秘的法力，他必須是精通法術的專家；一個法師要學成三個法術系後才有資格成爲傳送師，可是一旦成爲傳送師後就得忘掉曾學過的法術進而全心投入於傳送術的研究。」長老一一注視三位法師「有誰願意犧牲自己轉成傳送師呢？」經過一陣沈默後，布魯斯勇敢地迎視長老銳利的眼光「我願意，請您將我轉成傳送師吧！」，「太好了！」長老眼中閃耀著喜悅與欣賞，將布魯斯帶到一角替他轉成傳送師並教予第一級的傳送術，「注意！孩子，傳往Arboria 的法術是ARBO，而傳回來的則是ENIK。記住，傳送法術只在特定的地點有效，而ARBO 有效的位置是在 Skara Bare 之南的矮樹叢中，現在你成爲一名傳送師了，去吧！爲消滅邪惡而努力吧！」在長老殷切的祝福下離開檢閱廳，踏上了除魔旅程第一段。



〈待續〉

遊戲攻略篇

/安娜

漂泊尋解藥
浪跡四海殺怪物
天涯孝女心
練功賺錢求神醫

母女之愛攻略秘笈

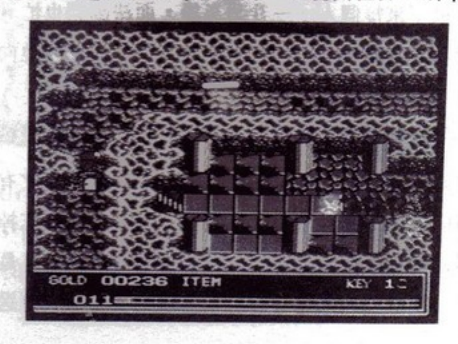
◐故事

主角安娜和母親住在城外的一棟小屋中，有一天母親生病了，長老告訴安娜有人能醫治母親的病，爲了尋找那個人，安娜踏上了旅途。

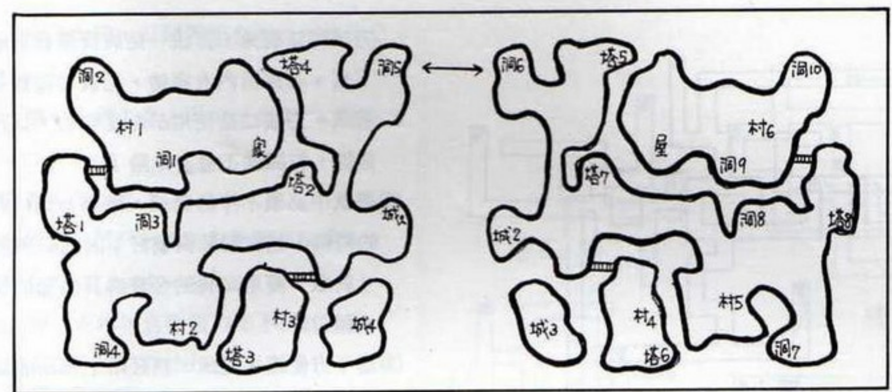
一開始住在家裏先到處殺小怪物來賺錢，當生命不夠時，立刻回家母親會爲你補足生命，累積大約三、四百塊時，就到村1買一些麵包（ぱん）及解毒草（どくけし），然後到洞1取得愛心（はーと），可以增加24點生命，再賺取足夠的金錢回到村1買齊銀鑰匙（ぎんのかぎ）、麵包和解毒草，到洞2的一個房間內見一位老公公和他談話後，留在洞內「練功」賺錢，再回到村1買下武器和護貝到塔1的三樓，殺死第一個頭目取得翡翠王冠（ひすいのかんむり）。

再到洞3去找愛心，到村2買下武器和護具後，到洞4的二樓殺死第二個小頭目，取得金笛（きんのおかりな）。接著到塔工的二樓取一樣可增加防禦力的寶物，此時若是生命、麪包不足，最好到村ろ休息一會，補足後前往塔ろ。先打敗四樓的小頭目，取得火紅戒指（つきのかめれ），再回到村ろ休息，然後進入城1取得愛心及天使披肩（つんしーけーぷ），如此一來生命會不斷地恢復。

再來到塔4打倒小頭目，取得第4項寶物聖鈴（せきれいのすず），如此一來任務已經完成一半了！接下來進入洞5可以通向一個鏡面世界，所有的



遊戲攻略篇



正面世界　　　　鏡面世界

景觀都和原世界左右相反。由洞6出來，立刻到塔5去取得白亞木偶（はくあのくぐつ）。此時身上的麵包及解毒草也用的差不多了，於是到村4休息，立刻補足裝備前往城2取回おおきなたまご這件寶物，再拼命賺錢買下較強的武器，前往塔6除去小頭目可得到無緣鏡（むえんのかがみ）。

再到塔7拿取愛心，然後到洞7去打倒小頭目，拿到光之木琴（ひかりのしろほん）。回到村5休息，接着到洞8拿可增加防禦力的まほうのなて及火焰珠（ほのおのなま），然後到洞9拿愛心，再到洞10去逛一下，回到村6休息一下前往塔8，打死3樓的小頭目，可取得最強的劍（るーしあのけん）及到二樓拿到最堅固的盾（せいなるたて）。

到村7去和一隻奇怪的龍談話後，把你送到村4附近的西方橋上，使用火焰珠後，一隻鳥會由橋下出現帶領你過海，你才可以進入城3，城內可拿到最後一個愛心及妖精之羽（ようせいのはね），到二樓打倒小頭目取回第八項寶物——八重水晶（せえのすいよう）。

再使用妖精之羽回到家中稍做休息後前往洞2，原本的老公公變成一個年輕人，向他取得冰河之珠（ひようがのたま），凍結所有的海洋才可以在上面行走。來到城4，殺死最後的頭目向醫生求取生命之藥（けろろんこーれ），回到家中禀告母親，生命之藥就可以治好母親的病，而旅程也告一段落了。

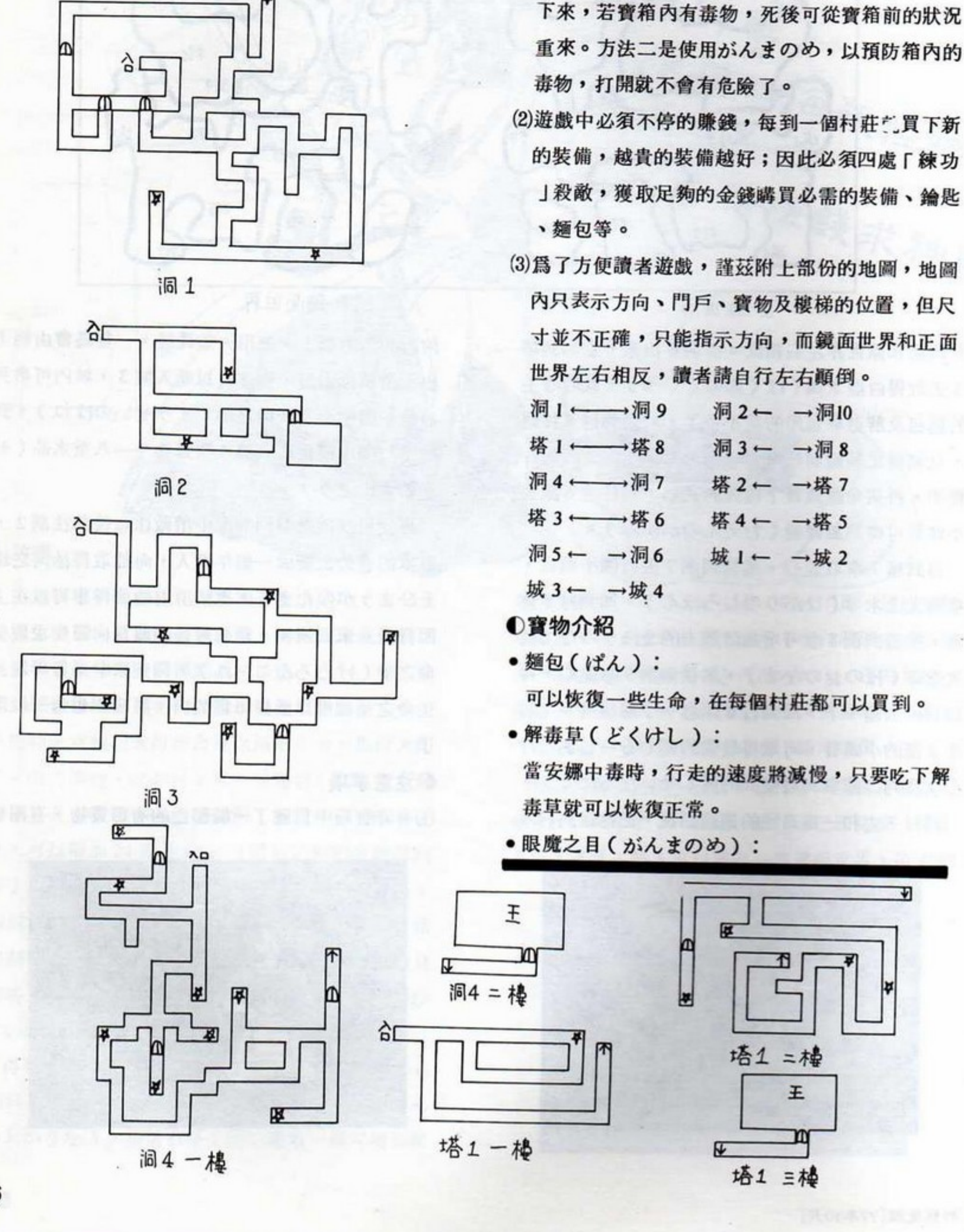
◐注意事項

(1)有時寶箱中放置了一觸卽亡的有毒寶物，有兩種





遊戲攻略篇



方法可以避免，方法一是將寶箱目前的狀況記錄下來，若寶箱內有毒物，死後可從寶箱前的狀況重來。方法二是使用がんまのめ，以預防箱內的毒物，打開就不會有危險了。

⑵遊戲中必須不停的賺錢，每到一個村莊先買下新的裝備，越貴的裝備越好；因此必須四處「練功」殺敵，獲取足夠的金錢購買必需的裝備、鑰匙、麵包等。

⑶為了方便讀者遊戲，謹茲附上部份的地圖，地圖內只表示方向、門戶、寶物及樓梯的位置，但尺寸並不正確，只能指示方向，而鏡面世界和正面世界左右相反，讀者請自行左右顛倒。

洞 1 ←——→洞 9	洞 2 ← →洞10
塔 1 ←——→塔 8	洞 3 ← →洞 8
洞 4 ←——→洞 7	塔 2 ← →塔 7
塔 3 ←——→塔 6	塔 4 ← →塔 5
洞 5 ← →洞 6	城 1 ← →城 2
城 3 ← →城 4	

◐寶物介紹

• 麵包（ぱん）：

可以恢復一些生命，在每個村莊都可以買到。

• 解毒草（どくけし）：

當安娜中毒時，行走的速度將減慢，只要吃下解毒草就可以恢復正常。

• 眼魔之目（がんまのめ）：

遊戲攻略篇

若寶箱內藏著毒物，打開寶箱也不致中毒身亡。

• 愛心（はーと）：

每拿到一個，安娜生命上限可提高 24 ，最高可提升到 192 。

• 銀鑰匙（ぎんのかぎ）：

用來打開鎖住的門戶，用途很廣不可缺少。

• 天使披肩（てんしーけーぷ）：

穿上這個後，安娜休息時體力即不斷的恢復。

• 妖精之羽（ようせいのはね）：

可使用妖精之羽返回家中。

• 火焰珠（ほのずのなま）：

用以召喚傳說中飛鳥，但僅在鏡面世界的一個固定地方才能生效。

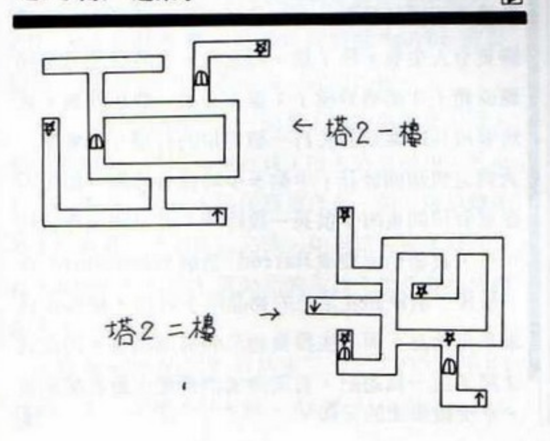
• 冰河之珠（ひようがのたま）：

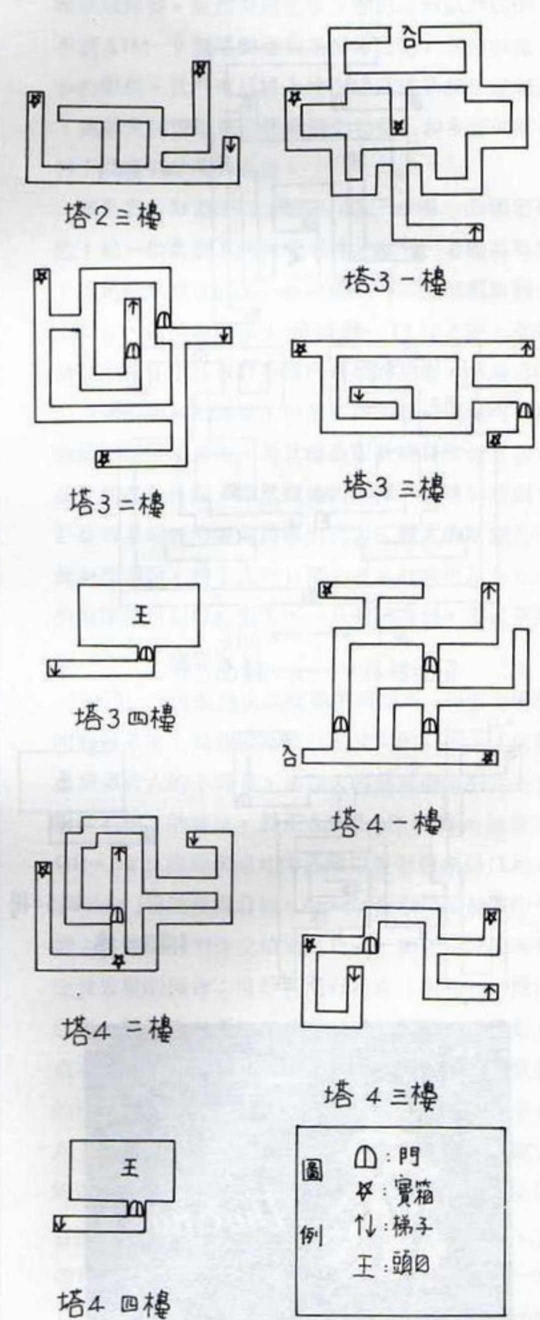
具有強大的魔力，使用後可凍結整個海面。

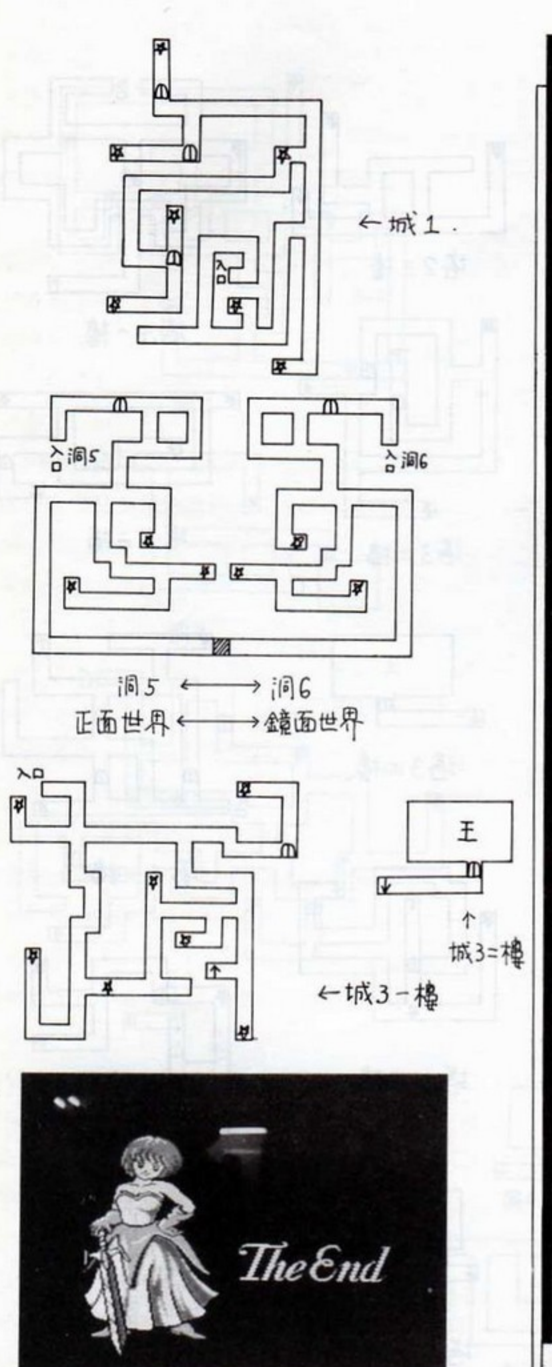
除此之外還有一些奇奇怪怪的寶物，有的會使安娜暫時無敵，有的可瞬間殺死畫面上所有敵人（頭目除外），或是有一些奇怪的用途，如有興趣可以自己在遊戲中慢慢研究。

筆者的話：

母女之愛是近期內任天堂所推出的一個RPG ，遊戲過程相當簡單，又不需要什麼日文基礎；有興趣，大家一起來！







[上接39頁]

低落，或許你老哥會說：「不用了，我已經由解答中得到答案了，還管什麼美德。」那麼我可以告訴你，老哥你在誠實（Honest）這一項美德上恐怕有問題了。

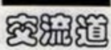
好話說盡，也該說一些不太好聽的話了，幸好這些都是我和KAO的共同觀點，倒可以理直氣壯的寫出來。第一個就是Lord British 濫用古文字，若只有眞言，祈禱文用這種文字也就算了，居然連城中，城外的佈告、標示，甚至完成八項美德後的那篇文章都以古文顯示。對古文不感興趣的玩家，恐怕單改寫成英文都要花上一大段時間，更別說翻譯了。

或許Lord British 認爲：「要玩我的Game，就要忍耐，怎樣設計是我的事，反正已經這麼有名了。」（以上純屬本人猜想）而筆者也曾因爲恨得牙癢癢而打算寫信去罵他，却因英文程度較差，因而打消此意。

第二個就是地下城的機關；第四代中的機關只是一些有標記的幻像牆，和一些看不見的機關開動點，因此找機關還算方便。在第五代中，你要用爬（Climb）、推（Push）、攻擊（Attack）、找（Search）等方式找出機關，表示每一個地點都要做數種不同的動作。而在最終的地下城中有一些機關更令人生氣，除了推、找之外，有時必須搬開屍體或箱子才能看到梯子；還有在某一個房間裏，居然要用長距離武器去打一個對岸的石壁。筆者第一次到這個房間曾花了半個多小時搜查機關，而KAO在那個房間也困了很長一段時間；若是機關再過份一些，我恐怕要變成Hatred 這個Shadowlord了。

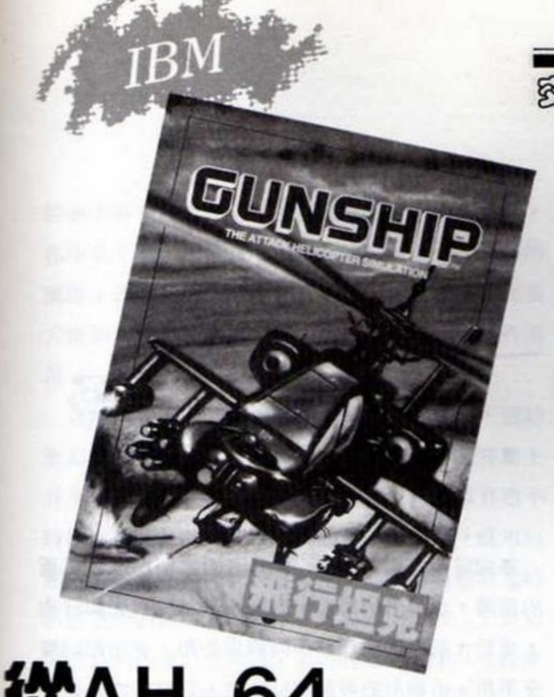
最後一個缺點就是它的物品隨手可得，使玩家只求取得物品，而不去搜集物品的有關訊息。因此我才寫了這一篇遊記，希望讀者們都能主動收集訊息，享受做筆記的樂趣。

IBM



交流道

／陳文光



從AH-64談飛行坦克

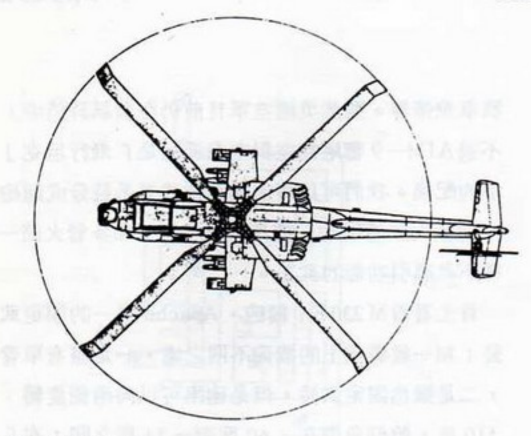
「飛行坦克」可以說是近年兵器系統模擬遊戲中相當成功的產品，不論是畫面處理、遊戲設計或是內容的安排上都有許多創新之處。相信有許多玩家都已歷經各式任務，而有不同的斬獲。可是一開始的武器選擇之後，面對儀錶板、任務座標、飛行路徑和逢敵時該有何種的反應總令人感到複雜。「飛行坦克」正是美國當今最新銳的反裝甲空中武力AH－64式直昇機。這裡將從實際Apache的裝備與「飛行坦克」的模擬做一說明比較。

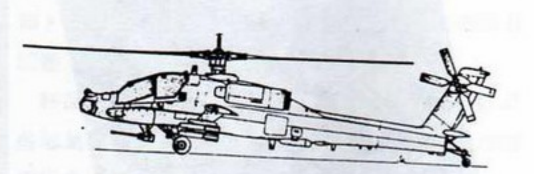
AH－64 Apache是一架雙人座的攻擊直昇機，前座是射手，後座是飛行員，兩人各有職司，可是「飛行坦克」將兩人的任務整合在一起，所以難免有手忙脚亂、力不從心之感。如果這種情況眞發生在Apache上，那休斯公司的設計人員都眞該切腹謝罪！

談到Apache的武器包括有三十公厘的M230E1鏈砲、七十公厘多管火箭、AGN－114地獄火式反戰車飛彈等。雖然美國空軍目前仍在測試評估中，不過AIM－9響尾蛇空對空飛彈已是「飛行坦克」中的配備。我們可以將上述四種武器系統分成鏈砲、地獄火和響尾蛇三種具導引功能，和多管火箭一種不具導引功能的武器。

首先看看M230E1鏈砲，Apache唯一的固定武裝；和一般戰機上的機砲不同之處，一是僅有單管，二是雖然固定武裝，但是砲座可以向兩側旋轉110度，俯仰角則在＋60度到－11度之間；在「飛行坦克」中具有自動導向目標的功能，不論當時的飛行姿態如何改變，只要目標仍在前視窗內，鏈砲就可以持續鎖定，而且鏈砲對軟硬目標皆有效。基於前者的特點，雖然鏈砲的砲彈不具導引功能，但整個系統仍可畫歸爲導引武器。最大的缺點是有效射程過短，遇上大型目標，運氣好時可以在0.9的距離就可以幹掉對方，一旦遇到掩體，那就常要到0.3時才能解決。

AGM－114地獄火式反戰車飛彈是一種雷射導引的飛彈系統，與我國陸軍目前使用的「拖」式反戰車飛彈最大的不同是，地獄火因爲雷射導引具有「射後不理」的特性。眞正Apache作戰時，通常有OH－58D直昇機或地面部隊以雷射尋標器(Laser Seeker)協助搜索目標，Apache在飛彈發射後即可離去，導引的工作交給別人負責，如此可減低本身受致攻擊的機會；可是「飛行坦克」中，一切得自己來，絕沒有友軍協助找尋目標並標示，當然更不會有友機和你攻擊同一個目標，因爲空中只有蘇聯的Mi－24直昇機。地獄火的速度較快，所以至多六至七秒就能夠擊毀敵方車輛或掩體。由於地獄火的彈頭是專門用來對付地面車輛或堅固工事，所以在面對各式戰車、裝甲運兵車、自走對空砲車、飛彈車和地下掩體時，地獄火具有無比的威力；一旦目標是各式火砲、建築物、人員時，地獄火就顯得





無用武之地了。

從早期的「鷹式戰鬥機」、「全天候戰鬥機」到「飛行坦克」、「蒼鷹戰鬥機」等和飛行戰鬥有關的遊戲中，都可以見到AIM－9響尾蛇飛彈的影子。的確，縱橫自由世界長空達廿多年的響尾蛇飛彈運用很廣，甚至連蘇聯的AA－2環礁飛彈都是模仿它而成。「飛行坦克」中所配備的是AIM－9 L型，具全向射擊能力，即使是空對空射擊亦有良好的命中率，Apache 上可配備兩枚。「飛行坦克」中沒有米格機的設計，所以響尾蛇僅需用來對付Mi－24 雌鹿式直昇機，不過在中東地區因氣候的關係而使命中率降低不少。

最後所要談到的是多管火箭系統，這種號稱「中小國家的原子彈」的武器系統是用來對付面目標，而非前三種的點目標。如同國軍演習時工蜂六式火箭，決不僅以一或兩發火箭就達成目的，必定要在短時間內，以大量的火箭散落在目標區的範圍內，不僅有強大的破壞力，更具有無比的震撼效果！Apache 所掛載的多管火箭系統分七管和十九管，最多時可以一次帶七十六枚火箭。在Apache 上有一套區域火箭控制系統，可以在火箭發射時適度調整掛架角度，以達到較佳的攻擊效果而無需調整機身。只是「飛行坦克」中並未模擬此一系統的功能，而需調整目標至前視窗中央，射擊時諸多不便並容易遭到攻擊。

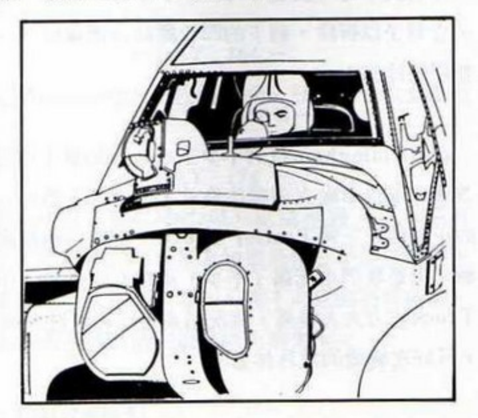
談到這裡，對Apache 所配備的武裝應有一番新的認識，以筆者的習慣，飛行時只帶地獄火和鏈砲，至於火箭則因應任務不同偶而使用，響尾蛇則幾乎不用。由前面的說明可以知道，對付硬性目標，地獄火可在遠處展開攻擊，尤其是碰到防空砲車ZSU－23－4或是SA－8、SA－9、SA－13等飛彈車時，更需要在遠處就解決。至於軟性目標，因鏈砲具有指向目標的特性，故可一面採迴避動作一面射擊。兩者搭配雖尚有缺憾，却也表現不凡。響尾蛇僅用來對付Mi－24，功用少却佔去不少重量，許多玩家應可發覺TADS(Target Acquisition and Designation Sight 目標尋獲與標定系統）想鎖住Mi－24 有時蠻困難的，當雙方都採取劇烈的迴避動作時更是如此，此時不如使用鏈砲幹掉算了，免去響尾蛇的瞄準反應時間，幾乎所有被擊落的Mi－24 都是死在鏈砲下。事實上，美國陸軍對Apache 所配備的鏈砲威力信心十足，爲了減輕掛載所增加的重量，少帶一些單功能的武器比較好。

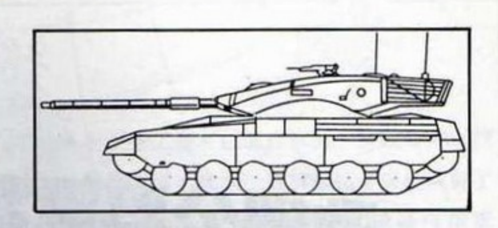
接受任務指派後，首先要記下密語，其次是目標的種類和座標，如果是在東南亞或中美洲，不妨僅帶一組七管的火箭和滿載的鏈砲。再看看地圖，大致瞭解出發點和目標區的相對位置，並注意友軍的位置，必要時可改降他處。最後看看氣象報告，和任務執行是白天或夜晚。再來是選擇武裝，在中東和西歐僅需地獄火十八枚和鏈砲即可。然而有一項

因素不得不注意，過多的負載會使飛行性能惡化，在中東尤然，所以在中東飛行時可減少一些油料的攜帶，差不多有230就相當夠了，在實際總重和最大限制兩項數字的差額上，最好有1000左右的差距。

選好武器，就登機準備起飛了！啓動引擎，連結旋翼開始升空，此時可增加速度至五十節，持續上升至1000呎左右來回盤旋，標定一些敵軍目標不時觀察地圖，差不多能看到的都出現之後，就可以壓低機頭加速並降低飛行高度，向攻擊目標前進時不要筆直的朝目的地飛去，可以迂迴一周，先將附近潛藏的敵軍引誘現身，逐一攻破，免得一頭栽進敵軍的陷阱中被打得體無完膚，甚至一命嗚呼成了空軍公墓的一員！飛行時路徑保持S形的曲折路綫，注意雷達警示燈，當警示燈亮起時就趕緊下降，並四處找尋，因爲此時附近一定有防砲車、陣地，或是飛彈發射車。

Apache的設計要求是能禁得起23公厘砲彈的轟擊，面對敵人武器時，不必害怕，深呼吸之後先找出飛彈發射車加以擊毀，再依防砲車、防砲陣地、地面目標、裝甲運兵車、人員和戰車的順序逐一〝幹〞掉！這樣的順序是有理由的：飛彈的破壞力大於砲彈，而飛彈發射車具有同時發射多枚飛彈的性能，當雷達幕四週都是白點時，你就知道厲害了





。防砲車所擁有的是較小口徑的快砲，射速高、威脅性大，地面目標、裝甲運兵車和人員都有發射追熱飛彈的能力。照理說，SA－7追熱飛彈必需〝看〞到高溫的排氣口金屬才能追踪，不具迎頭射擊能力；可是「飛行坦克」中幾乎所有的飛彈都可由前頭打來，夠恐怖的！至於戰車那高射機槍頂多加些凹痕於機身上，只要別像Rambo Ⅲ的決戰鏡頭那般猛然撞下去，T－72上的125公厘主砲是奈何不了Apache的，所以用鏈砲就成了。事實上，A－10反戰車攻擊機上的GAU－8格林機砲就專門用來打戰車的。

知道如何攻擊，也該知道如何防禦。受到攻擊時要注意的儀錶板有高度計、垂直速度計、雷達計和警示燈，可以說全部集中在右半部。喜歡玩飛行模擬類遊戲的玩家應該都很清楚，一旦被飛彈鎖住時就要以猛烈的旋轉動作來擺脫，可是直昇機受到許多飛行動作上的限制，要想擺脫被鎖住的危機，一是靠大幅度迴旋，一是靠低高度的地形掩護。迴旋時要固定同一個方向，切勿忽左忽右；因爲改變迴旋方向的瞬間，會形成空間中的一個暫停面，反而會讓飛彈容易命中。當然，迴旋的方向要和飛彈襲射方向相反，不過如果四週的空域都佈滿了，那就自求多福吧！

降低高度可以使雷達的訊號在敵人螢幕上突然消失，使得受雷達指揮的飛彈失去準頭；降低高度的同時要注意高度計和垂直速度計，避免降低過度了一撞到地上，那可就魂歸離恨天了，千萬小心！除了這些之外，還有反制器和誘餌系統可以協助飛行員避開危機；看過「飛狼」都有印象，「飛狼」發

〔下轉66頁〕

/鄭天博

交流道

Apple II IBM

NATURAL HAZARDS

歐洲公路戰蓄勢待發
一出則風雲變色山河震動

一年多以前我曾在美國率領一隊車輛到處征戰，，當時其他車隊只要遇到我，一定敗在我的手下並且跪地求饒；即使是Sky Walker所率領的ROAD NIGHT車隊（有15輛車、532人，其中370人是Armsmaster）也不例外，我們的車隊佔領了四十多個城市，找了8人送回GUB後，GUB的主席竟然「請」我當總統！但是歷經長時間的生死冒險，只想找個地方好好休息，我回絕了GUB的要求，隱居一年多；直到三個月前的晚上，屋外突然傳來脚步聲，我即時躲在暗處伺機而動，「嘎」一聲，門開了，我立刻把槍口對準這位入侵者，當我要按下扳機時竟發現那位仁兄原來是我高中同學ALEX KAO，幾天前才從我的女友「小黑妹」得知我的住處。原來他深夜來訪爲的是已有一枚核子彈在歐洲爆炸，還有五枚尙未找到。我立刻收拾行李，同時拍了一封電報給倫敦的FANN P.RONG，要他準備兩輛Trailer Truck，召集兵員到Dublin 待命，我火速趕到Dublin再起征塵。

—DAY 140—

從Dublin出發，只有兩輛Trailer Truck 載滿武器裝備，人員66，包括政客、醫生和訓練士官也來助陣，整個車隊鬥志高昂，決心剷除恐怖組織。我剛才主持一場行前會議，決議：①一座城市只偵查一次，找到第五枚核子彈爲止，②非Trailer Truck決不採用，③儘量不攻佔城市，因爲時間有限。

—DAY 142—

在Edinburgh無意間遇上一個人，看起來不像一般居民，我上前與之攀談，他自稱是反恐怖組織的一員還說動我加入，給我一份證明文件叫我與其他的工作人員聯絡。

—DAY 143—

今天眞幸運，偵查Leed市時發現一枚核子裝置，立刻予以拆除，剩下的四枚隨時可能爆炸，一定要趕快找到！

—DAY 147—

在Birmingham找到不少工廠以增加車子性能，改造完畢後車隊立刻開往倫敦，中途遇上恐怖分子的正規部隊三輛Trailer Truck，擊毀兩輛擄獲一輛，但是我們也死傷了不少，現在有三輛Trailer Truck戰力大大提高，戰況結束時已經夜色昏暗了，只好在倫敦的城外休息。

－DAY 148－

剛進入倫敦時發現一棟奇特的大樓，我和其他的隊員下車進去查看；裏面有一群人爲了皇冠而大打出手結果死傷不少。今天又找到一些工廠提高車子的性能，明天要多召集些人準備到歐洲大陸去。

－DAY 148－

兩、三天來在Paris、Dusseldrof、Essen這些城市又找到不少工廠，爲三輛Trailer Truck提升了相當大的戰力。運氣不錯，在Wappertal發現了核子裝置立刻拆除。這個地區的城市非常密集，如果核子彈爆炸，死傷就相當慘重了。

－DAY 153－

車隊今天開往北歐，途中在Hamburg又拆除一枚核子彈，現在還剩下二枚。

－DAY 156－

抵達瑞典首都Stockholm時，由於Escort人員太少，必須增添更多人手偵查城市，卻意外遇上一位女特工，她說有一隊反恐怖組織已滲透到恐怖組織總部，只要找到其中一位滲透者即可得知密碼，有了密碼才能與Double Agent連絡。她還給我一個無線追踪器（RDF）幫助我找到Double Agent。

－DAY 162－

在Gdansk找到一名滲透者，密碼是「EVRASIA」。

－DAY 164－

在Manneim找到一枚核子彈，只剩下一枚還沒找到。

－DAY 174－

進入西班牙首都Madrid，處處屋毀人亡，滿目瘡痍，詢問附近的居民才知道恐怖分子裝設的核子彈幾個月前已在這裏爆炸，唉！可惡的恐怖組織，不久將來會讓你們在這地球上消失。

－DAY 178－

Turin有不少工廠可以改造車輛，又在Genoa找到最後一枚核子彈，歐洲已經解除核子彈的威脅了！RDF顯示Double Agent在東方，鐵騎再指東方！

－DAY 185－

今天到了Bucharest，RDF顯示〝Here〞，我立刻搜尋這城市，果然立刻找到Double Agent「你也是反恐怖組織嗎？」「對。」「密碼呢？」「EVRASIA！」Double Agent 笑說：「恐怖組織總部在Bonn。」哈哈！恐怖組織，你的死期到了！

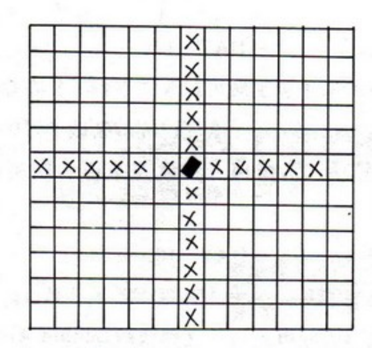
－DAY 193－

歷經八天的長途征戰與跋涉，總算到達德國的Bonn，人員幾乎都升到Armsmaster，已有201位Armsmaster和一位Commando。攻入恐怖組織的總部，不意對方竟然有15輛戰車，我方只有3輛Trailer Truck，然而畢竟邪不勝正，一番激戰後，正義的一方終於獲勝，消滅了恐怖組織！我獲頒聯合國的勳章，蘇俄、德國、凡蒂岡、挪威、希臘、英國、丹麥、比利時、荷蘭、義大利、瑞典、法國等十二個國家也分別授予其國家的勳章，我還榮膺諾貝爾和平獎！

◐評論

「ROADWAR EUROPA」並沒有所謂的標準解答，所以每個人玩這遊戲所找到的Double Agent、密碼、恐怖組織的總部、五枚核子彈的廢墟地點都不盡相同。以上日記特別提供各位參考筆者個人的遊戲過程，也可以一樣獲頒諾貝爾和平獎。

就「ROADWAR EUROPA」和「ROADWAR 2000」的內容比較，除了目的不同外，其他方面是大同小異，例如「ROADWAR 2000」中Mercenaries就與「ROADWAR EUROPA」的



圖中的■是中型車，它面向東北方，「×」的地方就可被這中型車做二次攻擊。

Soldiers相同。「ROADWAR EUROPA」可以自行選擇編制需要的車隊，也可從「ROADWAR 2000」傳送車隊過去，「ROADWAR 2000」就缺少這些特殊功能。如果疑惑不知應該先玩那一個遊戲，我的回答是「ROADWAR 2000」先玩。

◐技巧和建議

(1)各種車輛中以Trailer Truck性能最優異，因爲：

- 輪胎最多：即使敵人專攻輪胎，Trailer Truck足有18個無須掛慮。但是小車通常只有4個輪胎，一下子就毀了！
- 容量最多：可載量特多，掠奪時不致因爲載貨量太小裝不下而乾瞪眼。
- 載人最多：單輛可載101人，而9輛Midsize Hard Top只可載99人。
- 開火人數最多（除了Bus）：開火人數多才不會浪費人力。
- 結構最強：適於衝碰耐撞。

其他種類就不一定有以上優點；而且缺點不少。

(2)如果各位玩家想要自行創造車隊，建議選兩輛Trailer Truck，其中一輛的Mass（重量）由20改成25，剩下的點數就憑各人自由分配了。

(3)這程式的戰鬥設計爲「敵人的強弱依玩家己方的強弱而定」，所以人數不能太多（否則和佔據城市的集團拼戰就耗掉五、六分鐘，食物的消耗量也會大增，而補給又有限），當然人數也不能太少。

(4)在歐洲大陸尋找五枚核子彈時，車隊的最佳狀態是：人數130～300和三輛Trailer Truck，知道恐怖組織總部的位置後就必須趕快搜集車輛，最好到12～15輛左右，因爲恐怖組織總部有15輛車，而且以亂數設定，運氣不好時敵方的那15輛車幾乎都是重型大車，那就可能死無葬身之地了！

(5)最好從西歐或英國開始，因爲核子彈通常裝置在西歐民主國家（我找到這五枚核子彈都在西歐），這樣可以爭取時效。

(6)偵查城市或派遣使者儘量以D、E級的人員執行，最好是20～25人左右。

(7)Turin、Birmingham、London、Desseldorf、Essen、Paris、Moscow、Krivoy Rog 這八座城市有不少工廠足以加強車輛的性能，這些工廠是隨機設定的，所以進入這些城市前先在城外Save一次，若所增加的性能不合個人需求喜好，就關機重來，直到滿意爲止再Save一次；另外，每座城市只能有一次的機會。

(8)每次和突變人爭戰後記得查看隊員的健康狀況，如有異樣，盡快醫治。

(9)儘量以速戰速決（Quick Combat），勿用Tactical Combat，因爲Tactical Combat耗費的時間長而且車輛容易撞壞。

(10)善加維護車輛，尤其是Trailer Truck，經過數次改良的車輛和超容量的重型車，更比人員重要

。這些精英鐵騎一旦遭擊毀，損失可大了！因爲改良車輛的特殊工廠十分難找，大型重車若遭擊毀必定損失大批裝備資源，結果非常可怕。

⑾在「ROADWAR 2000」必須攻佔一些城市才能和GUB聯絡，但是在「ROADWAR EUROPA」就無須攻佔城市，除非有一些城市自動送上門時再予接收。

⑿各種工廠中以Welding Shop（可加強Structure）和Foundry（加強車身防護力，也就是Protection）最爲重要。

◐戰術指導

A、速戰速決（Quick Combat）

⑴追撞比例（RAM RATIO）一定要選⑨，否則車子就有損壞可能。

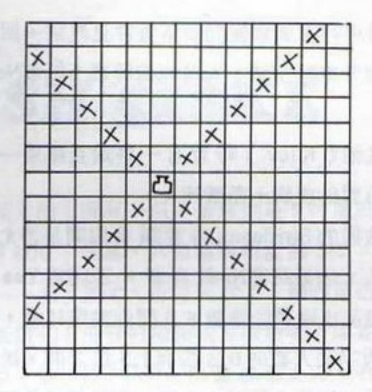
⑵射擊優先次序（Aiming Priority）最好是按①、①、⑧或①、⑧、①，專攻車內人員或是輪胎，可以加速擊毀敵車，也減低本身車隊的傷亡。

⑶文字顯示的延遲（Delay Length）最好選⑥，可以加快戰鬥的速度。

B、戰術作戰（Tactical Combat）

⑴敵方的車輛就像神風特攻隊一樣，只要有空隙一定來撞你的車，所以戰鬥開始時可以加速接近，到相差5格時立刻減速到零，如此相撞的傷害可減到最低。還有必須以正面衝撞，傷害才能減至一半。

⑵有時候對方的車輛在我方車輛的某一方向，開火一次後欲作第二次攻擊時，電腦卻顯示「Already Fired」，你是否氣得想拿把鐵鎚敲電腦呢？只要敵車在我方車輛右上、右下、左上、左下這四個方向，我方卽可以有兩次攻擊。（請看圖1、2）圖2中大家可發現一項絕招，只要交戰雙方車輛同在一條線上（這時敵車通常會衝過來作神風式撞擊），我方的車頭轉到與敵車衝來的



▲圖中的「凸」表示我方的車，它面向北方，它的左上、左下、右上、右下都有「×」的記號，有「×」記號的位置表示這些地方的車輛都可被我方的這輛車做二次攻擊。

方向成45度角，這樣就可對同一輛車兩次攻擊了。

⑶若欲擊毀敵方的車輛，只要專攻車內人員或是輪胎，兩者之一卽可。如果查覺敵方車輛的防護係數（Missile Protection Factor）已經改良時（發射七、八十顆子彈卻殲滅不過幾人），必須立刻轉攻輪胎。有些大型車（Bus、Van、Trailer Truck）一定要打中輪胎才能幹掉。而Tractor、Construction Vehicle這些車輛容納人數有限，所以必須攻擊車內人員。

⑷攻佔敵方車輛時，必須殺盡車頂人員才能取得優勢，配合車隊本身火力夾擊敵方車內人員。

◐四種奇遇

⑴在倫敦你會經過一棟大樓，電腦會詢問是否進入，如果回答Yes，人員就會傾軋衝突而自相殘殺，回答No自然平安無事。

(2)到羅馬時電腦會詢問要不要晉見教宗，回答Yes可提升車隊士氣，人員也會晉級，回答No就沒事。

(3)在基輔（Kiev）時會有一些隊員感染一種猛烈而短暫的疾病，而致死。

(4)到法國的Bordeaux時電腦會詢問是否允許隊員進入，如果回答No就沒事。若回答Yes，電腦會顯示出隊員的總數並且問你點幾杯酒，如果按下數字是人數的0.5倍到1.5倍之間，隊員就可升級。若是人數的0.5倍以下隊員將叛變，有四成的人員離去。如果是人數的1.5倍以上也會損失一些兵員。

◐ 恐怖組織總部的末日

恐怖組織總部有15輛車，實力非常強大，欲求致勝之道有幾個要訣：

(1)運用戰術作戰（Tactical Combat）：

Quick Combat中即使有7輛Trailer Truck而且專攻敵方的輪胎，由於電腦相當狡詐，不但時常打不到敵車而且你的車輛輪胎更淪為槍靶而慘敗。Quick Combat時一次得面對對方15輛車，但是在Tactical Combat中電腦會把敵方的車隊分成幾個小隊，所以你可以一個一個地解決。

(2)務必攻擊輪胎：

因為那十五輛車似乎都經過改裝，防護係數很可能是5（這是刀槍不入的境界），所以你只能打輪胎。

(3)車輛兵力多多益善：

拆除第五枚核子彈後知曉恐怖組織總部的位置，就可以開始搜集車輛，最好能有相等數目與之決戰，盡量廣招兵源，由於敵方也會專攻輪胎，所以多找Flatbed Truck和Trailer Truck。

〔上接61頁〕

射紅外綫誘餌摧毀追襲飛彈的鏡頭，所以紅外綫誘餌要在飛彈接近時才施放。

遇到Mi－24時會繞著你打轉並攻擊。Mi－24速度快、火力強大、裝甲厚重，是西方專家眼中的「飛行坦克」；可是相對的，Mi－24的靈活度不及Apache，大動作、持續的迴旋就可以甩脫追擊，並形成面對面的情況，此時可以用響尾蛇或鏈砲來攻擊。雖然以色列在貝卡山谷中曾以「拖」式飛彈擊落敍利亞的直昇機，不過筆者尚未以「地獄火」試過，如果有人試過並成功，那也太Lucky了！

任務完成或是受重傷，亦或武器用完了，就趕快掉頭飛返基地，不必迂迴，因為兩點間以直綫最短，想保命就得儘快脫離險境。所謂受重傷，是譬如主旋翼受損，引擎有一具報銷了等情形，此時千萬別逞強，畢竟「留得青山在，不怕沒柴燒」。不過如果剩下的引擎也完蛋時，別試著「自旋」降落，那太難了，還是按「ESC」重來吧！

接近基地時，口令千萬要回答正確，別使自己寃死！飛到基地附近找塊平地，別靠近山地，筆者就有一次落在山地上，結果被扛進太平間去了！現在降落時，都離山區遠遠的，慢慢的落地後，關閉引擎。如果你任務完成了，那就等著獎勵吧！

這樣的分析，有沒有使你更具信心呢？趕緊整裝上機吧！別摸到大白鯊喔，祝好運！





/賴建宇



淺談 MACINTOSH 512KE

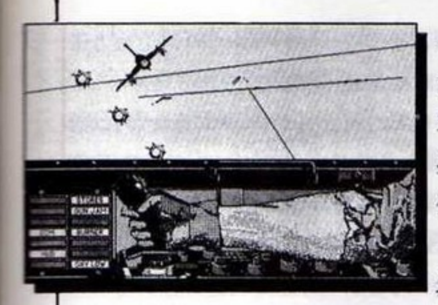
這夜，我疲憊地從電腦桌一步一步地往臥室走去，手中仍握著一本厚厚的AUTOCAD使用手册。當我倒在床上試圖讓我那幾乎短路的頭腦休息一下時，不禁想起：爲何PC總是那樣令人失望？想當初我在APPLE II時代的光彩，在初入PC的世界後卻馬上就被MS-DOS 搞得灰頭土臉；好不容易將DOS 啃完了，也學了一些語言，卻又因爲PC上衆多的顯示方式及極差無比的聲音效果而大傷腦筋。那麼用些套裝軟體總可以吧！撇開那些又爛又慢的GAME不談，想用一些如AUTOCAD或MULTI PLAN等強力的大程式，可是那厚厚一本(或數本)手册卻讓人望而卻步；除了強大的中文系統外，PC似乎一無是處了。難道人與電腦就永遠這般格格不入？算了，換台電腦吧！

我駐足在電腦公司外頭，望著APPLE IIGS所展現的強大功能，我喃喃地告訴自己——這才是電腦。可是望望售價，再摸摸口袋，又只有嘆息的份了！難道品質永遠與售價成正比嗎？那可不！APPLE的32位元電腦MACINTOSH 512KE(簡稱MAC 512KE)就推翻了以上的理論。爲慶祝APPLE公司創立十周年，APPLE將原本的512K系列加以改良……改用800K磁碟機及增加右方數字鍵——而推出512KE系列，並以超低價的攻勢準備一舉攻掠更多的市場。雖然MAC 512KE在畫面色彩及音效方面無法與IIGS及MAC II相提並論，但也夠使那些PC的玩家看得目瞪口呆了；而最主要的是那不過約三萬元的價格，更是讓大部份仍是學生的使用者感到特別親切而動心，相信有不少人因此跟筆者一樣而選擇了她。到底MAC 512KE除了價錢外，有什麼吸引人之處呢？且待筆者細細道來。

MAC 512KE使用的CPU是68000，脈衝速度爲7.83MHZ，可以同時發出四個聲道，其他一些有名的電腦(如AMIGA、ATARI ST系列)均採用同型之CPU。這顆CPU雖然不是一顆眞正的32 bit CPU(MAC II所用的68020才是，不過價錢相對也…)，但其功能也算頂強的了，相信用過MAC或對她有研究的人會同意我的說法。其RAM基本配備爲512K，可擴充至1M，本身內建800K磁碟機一台，可再外接一台(若要加裝硬碟則須另外加裝SCSI PORT)，滑鼠一只，螢幕則是9吋黑白單色螢幕，其螢幕解析度爲512×342畫元。但是注意了，她的單色螢幕可有明暗深淺及漸層喔！這點那裏是PC的單色螢幕可比得上的。

通訊介面採用RS—422，其Moniter與主機板一體成形，完全密封，而體積更是小得令人咋舌，一隻手便可提著滿街跑，甚至上市場，擠公車也沒問題(太誇張了)。或許有人會想，512K的RAM及一台800K的軟碟是否夠用？事實上，由筆者目前做過的測試顯示：除非你要執行一些較專業化的工程(科學)的製圖，或是一些較大的系統(如多工作業系統)，否則512K及一台軟碟應能滿足我們一般的需求，不然將之擴充至1M，也算是不錯的一個做法。

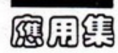
在512KE主機的背後均已建好各式如MODEM列表機插座，完全不須使用者費心；而其封閉式的結構使得MAC幾乎無法增添任何介面卡。這也使得使用者能免除在介面卡上的負擔，更讓軟體公司不必因應衆多的介面卡而使得出版的軟體有各種不同的版本，即所有的MAC軟體均只有一個版本，這不正是我們所樂於見到的嗎？這種爲



些什麼？沒錯！那就是GAME。因爲任何人都不可能廿四小時工作而不須娛樂的，APPLE 公司也一再強調———部好的電腦應是和藹可親的，而非辦公室裏的冷酷機器。事實上，由於MAC的優良結構使得程式設計師得以發揮更多的想像力及創意，自然其作品也就格外出衆，早期如火狐狸（Sky Fox）、籃球一對一（One On One）、巫術對奕（Archon）、創世紀Ⅲ（UltimaⅢ）等程式改編寫至MAC上，果然不同凡響，近期一些作品如蒼鷹戰鬥機（Falcon）、保皇騎士（Defender of Crown）、黑魔城（Dark Castle）、黑魔城二代（Beyond Dark Castle）、海戰之狼（Sub Battle）及Sierra On-Line的一些文字遊戲，在MAC版本上均有極佳的畫面及音效。看到這裡，想必一些玩家型的人物已經開始手癢了吧？

事實上拿PC來與MAC相比，也沒什麼意思，因爲IBM與APPLE在硬體上有著截然不同的設計理念，也各有各的市場。憑良心說，PC在商業文書及管理方面，也確實有一套，但它需要的是專業化的訓練（這也正是大多數人所缺乏的），而在這方面APPLE就顯得親切多了。

也許大家從近期的一些傳播媒體可以感覺得到，未來的個人電腦市場似乎又將以APPLE爲主流。不錯，無論從任何方面來看，APPLE是個絕對適合走入家庭，供學術或娛樂之用。或許APPLE II GS & MAC II的價格令人有難一親芳澤之感。但MAC 512KE在價格上卻絕對讓您滿意，在您考慮購買一台家用電腦或增購第二台時，MAC 512KE將是一個不錯的選擇。



最近接到不少詢問Bard's Tale Ⅲ的信件，由於類似的問題很多，因此將它們綜合起來，以問答的方式來解答：

Q 1：在Valaian Tower的第三層，有一道石門擋住我的去路，除了中間一格無法進入的地區，四周又沒有其他的出口，我該怎麼辦？

A 1：若是你身上沒有攜帶Acorn及Water of Life的話，最好離開Tower，因爲沒有它們，你永遠到不了第四層。首先將Acorn放進牆上的洞中，再使用Water of Life，通向第四層的大門就出現了。

Q 2：什麼是Water of Life，在那裏取得？

A 2：首先記得隊伍中至少要帶一個水壺(Canteen)或是酒袋(Wineskin)，然後到小湖的旁邊使用GILL法術，就可在湖底下的宮殿中找到一道泉水。然後將Water of Life裝入水壺或是酒袋，不過數量有限，請勿隨意使用。

Q 3：Acorn及Arefolia各有什麼功用？

A 3：可以在Arboria大陸上取得這兩件物品，Acorn是在Valaian Tower使用的；而吃下Arefolia後，可以產生有如GILL法術的功效。

Q 4：我在Sacred Grove中繞了好久，仍然找不到那兩件物品，難道它不藏在這裏嗎？

A 4：還記得在Sacred Grove內有一個石盤嗎？將Tslotna的心(Heart)放在上面，再滴下Water of Life，一扇隱藏的門就會出現；通過門再走一段路，就可以找到Valaian's Bow以及Arws of Life。

Q 5：在Gelidia的Icekeep，有三個通向二樓的梯子，都要向守衛說出Hawkslayer的名字才能上到二樓，但是二樓又沒有什麼特別的，我們又無法將Hawkslayer由其他地方帶來，到底是怎麼一回事？

A 5：還記得日記的內容嗎？Hawkslayer可以說是Gelidia的救星，而Icekeep的守衛只讓朋友通過，所以你只要說出Hawkslayer就可以通過。除此之外你也可以對守衛說出Alender的名字，那也是通過的方法之一。

Q 6：在Icekeep的大廳中有三個環，不知有什麼用？而大廳的東北、東南、西北三個角落，各有一段奇怪的訊息，它們有什麼關連？

A 6：你必須使用法術，以便進入Grey、Black、White三座塔。

西北角：Grey Tower→INWO、WIHE、FOFO、INVI。

東北角：Black Tower→GRRE、SHSP、FEAR、SVEL、SPBI。

東南角：White Tower→LEVI、ANMA、PHDO。

施法後，會出現通向Tower的樓梯，爬上去殺死三隊巫師，取得Smokey Lens、Crystal Lens、Black Lens，走到三個環的地方，使用它們，另一個通往Lanatir墓穴的樓梯才會出現。

Q 7：說明書最後所列的三個法術，可在何處取得？

A 7：有兩個方法可以學得GILL法術，第一個方法是付給Arboria城內檢閱廳的法師一筆錢，就可以學到；另一個方法是給湖邊屋內的老人一筆錢，他就會教你GILL法術。比較起來，第二種方法較經濟，甚至你可以使用Arefolia來取代GILL法術。此外你可以由Lucencia城內的檢閱廳中學得DIVA，由於功用很大，收費當然不便宜了。由於

NUKE這個毀滅性的法術太過強烈，就暫時保密，請自行尋找吧！

Q 8：龍血有什麼用？

A 8：在Lucencia的大陸上，有一叢不開花的玫瑰，站在樹旁灑出龍血，七彩的Rainbow Rose就長出來了，小心！別弄漏了，這很重要的。

Q 9：Cyanis' Tower的二樓，有一個一直大喊Why的瘋子，到底我要怎麼辦？

A 9：瘋子？他就是Cyanis，此時用FA-FO及REST使他恢復正常，他會給你一個Magic Triangle；之後，才能進入Alliria 的墓穴。

Q10：在Alliria 的墓穴中，有一個女人向我要花，我該怎麼辦？花是指那些Rose 嗎？我要給她那一朵？

A10：首先看看手邊是不是有五種玫瑰（White、Blue、Red、Yellow、Rainbow）？然後再想想Kiel所唱的那首Flower Balled，裏面有各種花的說明，給那個女人正確的花才能通過。

Q11：要到那裏才能轉業爲Geomancer？每次到Review Board去，他們都說：「Thau art not a spell caster！」

A11：Review Board 並不能使戰士轉爲Geom-ancer，它只從事法師的轉職，有了Geom-ancer這種頗具威力的法師，遊戲將會變得較簡單。因此你必須在遊戲的後半段，才能找到一個特別的地方進行轉職。

最近收到了許多有關「幽靈戰士Ⅱ」的問題。其實信中提到的大多數疑難雜症，都不難在遊戲中一一找到答案。而且在第十四、十五期「精訊電腦」雜誌亦刊出了攻略故事，請有志重回幽靈戰士的勇者自行參考，不再重述。唯一較具討論性質的問題，是由三重市的翁政鑫先生所提出的：

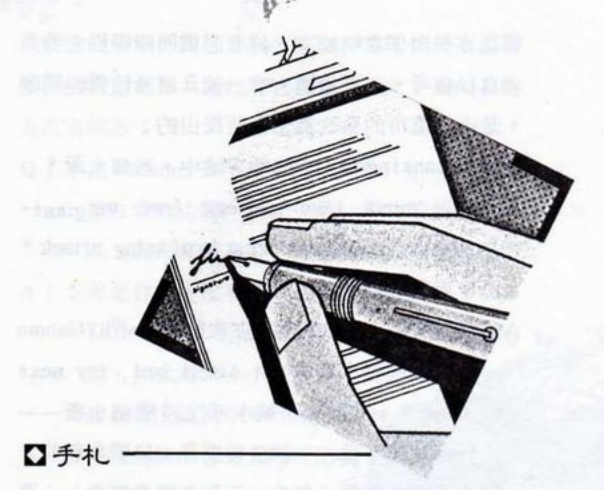
Q：「Lansing 城上方的地下城中，有個人說〝You must take an egg from my giant-viper without attacking it of being attack〞；百試不過，怎麼回事？」

A：其實這項考驗的關鍵在於失敗之後，門口Gnome告訴你一句〝The air smell bad, try next time〞。在該地下城中可找到兩個小瓶——一個腥臭不已，一個清香撲鼻。只要拿起前者（不可兩個瓶子都拿，否則作用會抵消），再去找Giantviper，即可順利的趕走它通過考驗。





應用集



◘手札

Borland對使用者的承諾一直沒有兌現——製做一個Turbo C的除錯器（Debugger），Borland的Turbo C、Turbo PASCAL、Turbo BASIC甚至到Turbo Prolog 其實都是相當有潛力的軟體，但缺乏了除錯器，這點對於軟體的發展就像「如履薄冰」的危險，碰到無法解決的錯誤時，會令人欲哭無淚！

根據我的了解，很多讀者皆是半調子，如使用BASIC 仍有許多不會用的指令，如使用PSACAL的人不知如何的Use Unit 及 include 常式，或如使用C的人不懂得指標的結構、記憶的配置管理，甚至於型別的轉換！這些都是基本的觀念哪！

如果你是以上症狀的「擁有者」，就該停止胡思亂想，別再瞎掰，更別對所使用的電腦設備、作業系統、編譯程式挑三撿的，你沒資格如此！任何一套作業系統或是應用軟體皆是由一人或多人協力耗費無數的時間完成的，若是眞能體會到這一點，你會更虛心充實自己的知識，那些瞎掰的時間可用來學很多實際一點的東西。

事實是默默程式寫作或是下功夫學習新知識的人，遠少於那些胡思亂想、臭蓋的人。這點讓我很灰心，眞希望我在這專欄所寫過的經驗及瞭解能夠「眞正地」對你有幫助，而不只是滿足你的好奇心，任何事物都該有目的，你使用PC PaintBrush 的目的是什麼？是因爲別人有！還是畫一些沒意義的圖形存在磁片，等磁片發霉再把磁片丟掉！使用一些抓圖的程式幹什麼？抓一些遊戲的畫面印到報表紙上，貼在房間的牆壁上嗎？不對！使用電腦該有更深一層的意義，我的解釋不見得適用於每個人，應該自己問自己：爲什麼花這麼多錢買這些設備、書和軟體？

很多讀者來信問我該使用那些語言來學習操作電腦，雖然每個人的條件不同，但似乎Turbo PASCAL 4.0 是一種相當適合各層次使用者的語言，甚至完全不懂電腦的人也可由Turbo PASCAL入門，幾乎所有的IBM PC的特性都可由Turbo PASCAL 4.0發揮出來，許多討厭的細節也無須自己去做，讀者們不妨試試！



◘問答錄

西門先生：

拜讀您在精訊電腦20期中的大作「微電腦的曙光——Scanner」後，興緻勃勃將圖形以PaintBrush存檔（.PCX）後，想將其反壓縮轉爲RACIC的正常檔，不意卻遭遇下列幾點問題，盼先生能不吝賜

教，一解疑惑：

⑴請問該轉換程式（ .PCX→.PIC的程式）該在何種狀態下執行，是HBASIC呢，還是ETBASIC（中文系統下）？如果是在HBASIC下，又該如何進入該程式呢？（因 RUN 的BATCH檔爲ETBACIC / S ： 255 ，不在中文系統下，我又無法進入密碼程式二而使用手册又說須在HBASIC下執行）。

⑵在 18 期的精訊雜誌中，您曾提到將 .PIC檔案呼叫的方法：

```
NEW↵
10 DEF  SEG=&HB OOO←
20 BLOAD 〝××××.PIC〃，Ø←
```

請問Ø是什麼？

嘉義　陳舒美

陳舒美讀者你好：

回答你的第一個問題，該反壓縮程式是從血型占星術中釋出的，所以密碼程式二要在中文下執行，而釋回的反壓縮式則要在HBASIC中執行。

第二個問題嘛！∅就是零，若不這樣寫，零與英文小寫的 o 很容易弄混。

西門孟先生：

有一些小問題，希望能爲我解答疑惑，謝謝您！

⑴如何清除鍵盤的緩衝區？

⑵如何在BASIC下產生合奏的音效？

⑶坊間書刊指示的特殊音效（像鳥鳴聲、救火車、警笛聲）都不稀奇，您 是否能教一些較複雜的特殊音效？

⑷能否教我一些防止別人Copy 程式及List程式(除了SAVE〃〝, p 外) 的保護方法？

⑸能不能在BASIC（或者不一定在BASIC）下，讓某個鍵忽然喪失功能？

⑹不知以上問題說明能否應用在所有機型（如宏基MPF或詮腦電腦等……）？

澎湖馬公　尤志仁

尤志仁讀者你好：

下面回答你的問題：

⑴上期的程式馬戲團有詳解。

⑵利用 Sound指令，用較高的音階（高音比較不佔用執行時間），在極快的時間內可執行很多音符。換言之，BASIC 本身無法達成，試試看Pianoman 吧！這是解決的方法之一，在前幾期的雜誌中有介紹。

⑶你一定對機器的特性不甚瞭解，才會想做些蟋蟀哭、蟑螂叫的效果，PC 喇叭的聲道只有一個，十分簡陋無法做些特殊效果，控制喇叭的那顆IC也無法做高效率的多工處理。但假如你常使用Sound指令，還是有可能累積相當的經驗製做出特殊的效果。

⑷將程式用Turbo BASIC，Quick BASIC 編譯起來就好了。

⑸使用ON Key（ ）……的功能就可以了。

⑹只要是PC相容的電腦就沒問題。

西門孟

西門孟先生你好：

以下幾個問題希望你不吝賜教，謝謝。

⑴相信現在老鼠已經是個很普遍的輸入工具了，一般也只能用在現成的繪圖軟體上，不能（其實是我不會）自己設計程式來使用老鼠，可否用你寫程式的經驗告訴我該如何做？（如果市面上有現成的書也可介紹給我）

⑵我在電腦展時看到許多廠牌的掃圖機，其中對昇

弘的描圖機最感興趣，附了一個可在MS WINDOWS描圖的程式，操作移動的速度不要太快，描圖效果卽非常之好；而精訊公司所賣的描圖機似乎要使速度達到一定程度，否則圖會變形，不知這是硬體還是軟體的關係，請告知詳情以爲依據。

⑶可否如BASIC磁片書一樣，也做TURBO C磁片書？

台北　王偉筠

王偉筠讀者你好：

⑴其實不難，但程式若放在本專欄可能頗佔篇幅，不妨我寫在下次的程式馬戲團好了。簡單的說，是透過中斷常式33H，AX=OCH做到的，BASIC也可以達成，但還是下期詳細說明吧！

⑵你所提到的確實是個問題；但對我來說，我的手移動速度可快可慢而且十分一致，因此這種讀圖機反而給我更多發展空間，掃描下來的圖可長可扁相信這是硬體的關係。而且精訊的讀圖機是透過DMA做處理，而不是用一些IO PORT，所以就更不可能是軟體的問題。傳統的讀圖機是固定的，很類似影印機，以步進馬達驅動掃描器（Censor），因此所得到的數位資訊會有較穩定的品質，但一般個人使用者不可能購買這種高價位的產品。

所以話說回來了，價位是購買者必須考慮的因素，其次作業系統是否好用，可攜性高不高？目前國內外最流行的繪圖編輯軟體是PC PaintBrush，若要用在MS Window的話，極可能是與Page Maker合併使用，那就是屬於桌上排版的領域了，或是電傳的領域。

分析的差不多，看你的了！

⑶製作磁片書很傷腦力！請讓我有喘息的時間。

西門孟

精訊電腦您好：

本人對「圖騰」部分操作上有所疑問：

⑴在Paint Brush操作下，欲將「圖騰」所擷取的圖形秀出來，用 Alt － Shift 只看到一片空白而無任何圖形；如用Paint Brush本身的〝SAVE AS……〞指令，又由於圖形檔檔尾爲＊.GR？而無法輸入？

⑵關於列印部分，執行完〝Look〞秀出圖形後，再按 Ctrl － PrtSc 、大小設定鍵、選擇圖形模式鍵後，却印出一些不想要的文字？

⑶設定狀態〝Move〞代表什麼？

永和　陳信成

陳信成讀友你好：

你的問題並不困難，只是有些部份操作不當導致錯誤的結果，說明如下：

⑴用 Alt － 右Shift 在Paint Brush中秀圖是正確的方法，但只看到白白的一片而沒有圖形，大概是因爲路徑設定不對，或路徑中沒有你所指定的圖形檔，也可能是圖沒抓好，不妨先用Look檔案看看圖形是否正確。

⑵你所提的列印方式是Get用的，Look在按完 Ctrl － PrtSc 之後，只要按大小設定鍵再按P就可以印出螢幕上的圖形。

⑶設定MOVE狀態代表在秀圖時會將螢幕上原有的圖形覆蓋掉，其他如OR、AND、XOR都是表示所要秀的圖形將和螢幕上原有的圖形作何種邏輯運算，運算的結果如何要視圖形而定，希望這樣的回答能令你滿意。

精訊電腦您好：

自從在精訊雜誌上見到「圖騰」這套軟體的介紹後，便對其功能產生極大的興趣，於是便買了一套

來玩玩，由校本人是電腦初學者，對「圖騰」不甚了解，請代為解答：

(1)為什麼圖騰磁片內所附的圖形，只有「古埃及」那張可以在ET 24 上加附文字，而其他的圖讀出後便成了「風花雪月」？

(2)ET 24 上是否也可以用〔M／C／O〕來設定圖形模式？

(3)在ET 24 上要將圖形存入．PIC 檔中，却出現Permission Denied in Module ROC at Address 5FAD：0AC7 的訊號，而無法存檔，請問應如何解決？（本人是用倚天飛碟二號 1.47版）

(4)在BASIC下，利用說明書上第60頁的程式執行Paint Brush 的圖形，為何行號30會出錯（？的地方已改成檔名）？若改用61頁的程式執行時，則螢幕上却沒有圖形，只有OK兩個字？

(5)利用掃描器讀圖時，若想抓圖則其大小是否只有螢幕所見的範圍？

(6)如何將BASIC上的圖轉至Paint Brush 上，又如何將Paint Brush，GEM，MS－Window 的圖案互轉？

台北　陳溫誠

陳溫誠讀友你好：

你的問題回答如下：

(1)我想你必須先瞭解一下，圖騰抓下來的圖形有三種，單色、中文、彩色，而要秀到ET 24 中使用的圖形檔必須是中文模式的，所以只要把其他的檔案用MTOC或COLOR C轉成中文模式就可以在ET 24 上附加中文字了。

(2)ET 24 沒有辦法設定M／C／O，只有在秀進來之前轉成中文才行。

(3)在ET 24 中要將圖形存入檔案該不會有什麼問題才是，我試了數次並未出現如你所說的錯誤，不過要注意無須鍵入.PIC，程式會自動加上去。請再試試看，如果還是一樣，請將詳細錯誤狀況包括操作和輸入寫下寄來，我再幫你研究。

(4)你說在BASIC下用60頁的程式執行PaintBrush用的是．PCX檔，一種特殊格式的資料檔；BASIC當然無法LOAD，你應該去LOAD由ET 24 存下來的．PIC圖形檔才對。

(5)沒錯，圖騰所抓的只有全螢幕的範圍，如果想掃描大於螢幕的圖形來編輯，可以用Cut 方式存成繪圖軟體用的檔案，再用繪圖軟體來編輯。

(6)關於這個問題第23期的精訊電腦雜誌上已經說明過一次，只要把一邊的圖抓到另一個軟體中秀出來就可以了，原理並不難，稍加體會便能了解。

精訊電腦您好：

有關「圖騰」的問題：

(1)在TOTEM磁片中，有一ET 24. EXE 的檔案，如何才能在ET 24 下秀圖。（我曾試過按照說明書上的操作方法，但並沒有反應。）

(2)在Paint Brush 下，將圖案秀出然後稍為修改一一下，轉到Screen 下用Get 抓圖，返回DOS用Look 審視却只有一片空白，是否操作方法有誤？煩請賜教，謝謝。

註：倚天版本是ET 2416 F

台北　林堯彬

林堯彬讀友你好：

(1) 23 期精訊已提過在ET 24 下秀圖，就是利用Get主程式在ET 24 中把圖秀回去即可。

(2)在Paint Brush 下抓圖失敗，可能是繪圖頁設定不對。一般Paint Brush 設在第1頁只要按[Alt]－左[Shift]，若是抓不到，則可能設在第0頁，[Alt]－[Ctrl]－左[Shift]一起按便可抓得到。

(2)不用DOS開機的程式有個最後的辦法，就像52頁鍵盤鎖住一樣，Reset，然後就看電腦會不會把Hercules卡上的資料清掉，如果不會那抓圖就不成問題了。



◆程式馬戲團

許多人使用BASIC均對各磁碟機和各次目錄的控制存取很傷腦筋，比如說由A磁碟進入BASIC想執行B磁碟機的程式，而該程式會去A磁碟機找資料，這是不是很煩呢？

今天本馬戲團介紹CHDIR及MKDIR指令：

在BASIC中打入

```
CHDIR "C:\ET"
```

就會把目前所在的目錄改到C磁碟的\ET目錄，因此類似的命令如下：

```
CHDIR"\"
CHDIR".."
CHDIR"A:\"
```

而MKDIR的用處在硬式磁碟機中比較需要，其目的是製造一個新的次目錄出來，如：

```
MKDIR" \QB\USR\FATE"
```

就在\QB\USR的後面建一個名爲FATE的次目錄。

相信沒有多少人知道這兩個命令，趕快上機試試吧！

/侯格非

應用集



令華德狄斯奈卡通為之遜色的影像製作精品

VideoWorks Ⅱ

麥金塔(Macintosh)電腦處理影像圖形的能力一直都為人稱道,它所擁有的動畫類軟體也不少,如MacMovies、The Graphic Magician 等其中最具專業水準的就屬VideoWorks 了。改良版的VideoWorks Ⅱ更增加了許多新的功能,可說是集動畫(Animation)、卡通(Cartoon)與商業展示(Business Presentation)於一身的動畫製作工具。

VideoWorks Ⅱ新增了一項強大功能——全覽處理(Overview),能夠接受Mac Paint、PICT或Glue三種模式的圖形資料文件(Document),將這些資料當靜畫(Stills)處理,並可任意設定圖形停留在畫面上的時間。而其二十四種畫面捲動變化的模式更令人眼花撩亂,轉換的速度也是隨個人的喜好。此外動畫可隨意安插配合靜畫,比寫流程圖還容易!



動畫的片頭,使人著迷。

VideoWorks Ⅱ工作環境的轉換也快得驚人,從Overview到VideoWorks的動畫製作環境只要一兩秒的時間。你若是覺得某些圖形(靜畫)不甚滿意而想修改,只要在Overview中直接執行(Launch)諸如Mac Paint般的繪圖程式即可;然後進行修改再停止執行(Ouit)之後,馬上便可回到Overview,而且原來的狀況仍然保留等著你繼續工作。此外你可經由Control這項功能拉下目錄(Menu)來選擇個人喜好項(Preference),設定你要從Overview中執行的程式。

另外兩項大的改進是影片迴路(Film Loops)和登錄點(Registration Points)。登錄點可使卡通的動作更精確而不晃動,影片迴路則使動畫的製作大為簡化。

以四張角色圖形(Cast Window)作出鳥的振翅連續動作為例,作者可利用老鼠拉動(Drug)此鳥的迴路在畫面上移動(並同時按Command和Option鍵),如此就可製出一段動畫;或在繼續Play此動畫時,再依此法拉動迴路,就可製造出許多齊飛的影片了。

VideoWorks Ⅱ本身已存有近百種可用來配合動畫或靜止圖形的聲音(你也可以另外再增添),也附有一個不錯的列印程式,可用來修改或製作Cast圖形。更可讓你同時開啓二十四個視窗(Window),圖形的交疊有十種模式,眞是琳琅滿目,美不勝收。

動畫的製作除了直接拉著角色圖形在畫面上跑之外,要想製作更細緻的卡通,還可利用Tweak和Score視窗所提供的功能。場(Score)視窗以象形符號顯示每一角色的



Videowork Ⅱ的教學指導片。

應用集



超強的編輯可使你任意的控制停、看、聽。

移動方向、座標、著墨（ Ink ）方式與所搭配的音效等等細節，使你可以仔細的修正檢查，製作較複雜的動畫。扭動（ Tweak ）視窗則使你可以非常仔細設定每一景（ Frame ）到另一景的移動幅度，宛如收音機的微調裝置。

VideoWorks Ⅱ功能之多與製作方式的便利實在不是三言兩語可以說完的，唯有親身的接觸與使用才有可能對它更加了解。綜言之，VideoWorks 實不愧是四顆星半的優良應用程式，絕對值得玩家珍惜與擁有。

VideoWorks Ⅱ

Macintosh Plus, Se, II; 800K
US$195
Macromind, Inc.; 1028 W. Wolfram; Chicago, IL 60657;312-871-0987

〈本文圖片由軟體之家提供，特此感謝〉

/ 許輔



電腦世界的孫悟空
PAINTWORKS GOLD 介紹

記得去年一月剛買 Apple Ⅱ GS的時候，手上的程式只有 Paintworks一套，功能大略與PaintBrush 相若，不過程式中有很多不能印出圖形。爲了讓極速 200 公里的ⅡGS 開上高速公路，又搜集了很多 Paint 程式，從Paintworks Plus（Paintworks 的加強版）、Deluxe PaintⅡ、816 Paint，到今年三月的Graphic Stuido，對GS的Paint 已頗有心得。直到六月得到了Paintworks Gold之後，我才覺悟到上述的幾個程式不過是豬八戒、沙悟淨罷了，只有身懷金箍棒、精通七十二變的孫悟空才能保護唐三藏到天竺取經。

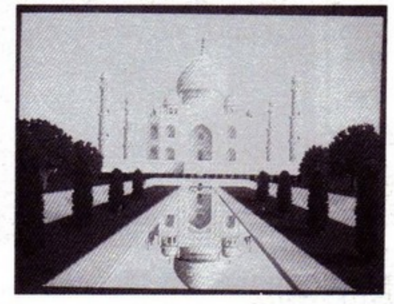
經過精訊一年來的系列介紹，相信各位讀者對 GS 的顯圖模式都很瞭解。基本上Paintworks Gold 是一種工具，繪出想要的圖形或對原圖形加以放大、旋轉，配上各種特殊效果得理想的成品。Paintworks Gold即是此類程式的佼佼者，特色是操作簡單、功能強大。接下來筆者將逐一介紹Paintwork Gold 的過人之處，各位不妨與手邊的Paint Brush、Mac Paint 或其他繪圖程式比較一下。

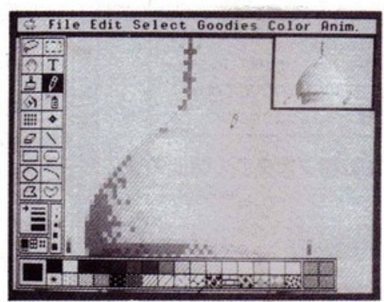
◐Data Library

Paintworks Gold 有一片 Art Disk，是一個迷你的資料庫，共有二十多種可愛的彩色造型動物、植物、食品、人物、史前生物、交通工具……等，比 News Room 的圖形更精釆、更豐富。許多人常因爲自己的「手藝」不好而覺得圖形的來源不足，或是Mouse不容易操作，甚至誤解電腦繪圖是件麻煩的事。事實上有個完整的資料庫和掃描機（Scanner），再配合功能強大的繪圖程式，你將會發覺電腦繪圖有無窮的樂趣。

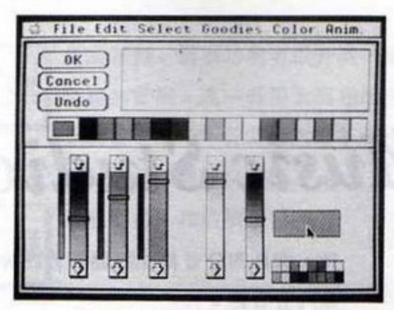
◐操作、輸入與輸出

接下來講到重點了，Paintworks Gold的操作仍延續Paintworks Plus的方法，以滑鼠爲下達命令的主要工具，以鍵盤爲輔助工具。大多數的功能都可以在螢幕上的工具箱（Tools Box）中找到，用滑鼠控制游標在工作桌（Work Table ）上移動，便能順利地完成大部份的作業。Paintworks Gold 還有全螢幕的編輯功能，不受視窗大小的限囿，接受所有 Paintworks Plus 的舊資料（Deluxe Paint 的圖形可經 816 Paint 轉換過來），圖形的輸出可接Apple Laser 、Epson彩色的 Imagerwriter Ⅱ，還可與Apple Talk及Modem網路相連。另外圖形可直接由 320 × 200 模式切入 640 × 200 模式中


使用Paintworks·gold,你也可畫出這麼亮麗的圖！



可做五倍放大的超強修改能力。



可調出4096色的編輯能力。

，除了顏色受限制外，圖形及所有功能都不變，這一點相信其 Paint 程式無法做到。

◐圖形編輯與特殊效果

編輯功能的強弱足以判斷 Paint 程式的好壞。Paintworks Gold除了保留所有 Paintworks Plus 的基本功能外，還加上許多令人驚奇的功能。當我們指定一個圖形的作業範圍後，使用者能將圖形 360° 旋轉（ Rotate ），Resize 能將圖形無限制放大縮小、翻轉，Bend 可使圖形像平行四邊形般的傾斜到滿意的角度，產生立體效果；Distard 則能隨意地扭曲圖形。以上幾項功能都可依 X Y 軸不同比例使圖形產生變形。除此之外 Paintworks Gold 還能隨時自磁片上讀入所需的圖形和字體，並可依需要更改字母的大小及顯示形式。Paintworks Gold 的放大編輯（ Zoom Edit ）有四種倍率，其他還有對稱製圖……等功能，難以一一細述。Paintworks 是利用對應製圖而非 Auto CAD的向量製圖，能有這樣的功能實屬難得。

◐顏色與影像處理

Paintworks Gold的基本調色盤與Paintworks Plus 相同，另有兩套漸層色調色盤可調出四種不同的漸層色，還有十六種可修改的花紋可供使用。基本調色盤有紅、黃、藍三原色調色板及明暗板，可調出四千種顏色，同時顯示十六色；漸層色則是運用使用中的顏色調整平面上分佈的狀況，而達到漸層的效果。大體說來，GS 上產生的顏色較柔和，320 × 200 的解析度看起來卻有 640 × 200 以上的效果，待讀者目睹之後，便知此言不假。

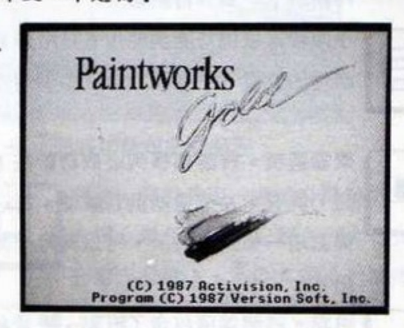
至於影像處理，Paintworks Gold 能改變色系、重疊圖片、修改掃描得到的圖片。Paintworks Gold 還可同時編輯兩頁影像，相互轉換或當作背影重疊，而保留部份圖形不受重疊影響，猶如冲洗底片的暗房作業。對一個業餘的玩家來說，以 Paintworks Gold 應付圖片加工的處理絕對綽綽有餘。

◐動畫與應用

製作動畫是 Paintworks Plus 原有的功能，能比較圖形的異同，調整顯示換頁的速度而達到動畫的效果，不過因為不能配合聲音，所以動畫的效果與其他的軟體相較，只是平平而已。

至於 Paintworks Gold 的應用則十分廣泛，我曾印過邀請卡，雖然九針的 Imaginewrite Ⅱ 效果不佳，但與黑白的卡片相較則十分出色，人人稱讚。製作的影像再配合桌上印刷系統，能造出圖文並茂的彩色文件，寄張自己做的信紙、書籤給女友，不是更有誠意嗎？

Paintworks Gold 真的有如西遊記中的孫悟空一般，將ⅡGS 的 Graphic 功能發揮得淋漓盡致。或許日後還有牛魔王、如來佛出現，但其領導之地位終將不變，不是嗎？



獨特創意的Paintworks gold標題畫面。



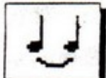
/梁世坤

飛躍的音符

飛躍的Music Studio

APPLE Ⅱ GS 甫一推出，電腦界便掀起一陣風潮。由於原本的八位元蘋果機齡已久，逐漸擋不住一波波衝擊，然而「甘比」的推出馬上造成轟動，爲APPLE Ⅱ系列注入一針強心劑。在蘋果愛用者的熱烈支持下，市場馬上多了一支生力軍，使得COMMODORE AMIGA、ATARI ST等超級電腦不再雄踞市場。到底是什麼使得Ⅱ GS具有這等威力呢？無他，〝G〞是Graphics，〝S〞即是Sounds，也就是圖形和音效。接下來筆者就要介紹音樂程式中的佼佼者——Music Studio 2.0。

開機後出現標題畫面，一個人生龍活虎、意氣飛揚的握著鍵盤，並有美妙的樂聲相伴。按一下老鼠的按鈕，便進入主題畫面，這裡是作詞譜曲或欣賞音樂的地方，位在螢幕中間的是大譜表，也是作曲的地方。下面簡介諸項功能：



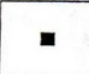
圓滑線。螢幕左上方有一個圓滑線的選項，其中包括圓滑線和小節線。圓滑線聯結兩個音符，使得第一個音符發聲而持續到下一個音符結束。



小節線。這項功能讓使用者自由擺放小節線的位置，不受限制地自由運用空間。



樂器選項。將游標移到這個功能按下按鈕，就有十五種樂器供君驅使。每一種樂器用一種顏色表示，可以同時全部使用。



附點。這個選項包含了附點、重音和三連音，附點加長一個指定音符一半的音長，例如四分音符加附點等於四分音符加八分音符。

重音。使用重音會使該音符以最大的音量放出。唯一要注意的是原音量不能調到最大，否則就無法區分重音和平常音了。



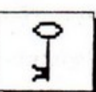
三連音。使三個音符以兩個音符的時間播出。例如八分音符的三連音放出的時間等於兩個正常的八分音符。



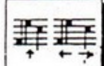
音符。這個選項從全音符到三十二分音符，應有盡有。



休止符。無獨有偶，休止符也從全休止符到三十二分休止符。

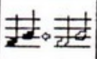


臨時符號。即升記號、降記號和還原記號，讓你充分運用半音。

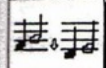


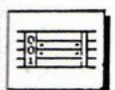
插入。這項功能能夠自由地插進一段標定的音樂，這個選項中還包括加長或縮短各音符長度、升高或降低全部音符、反覆記號、複製片段音樂、移動位置和改變樂器等。

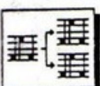
加長音符。可以加長某一特定區段所有的音符長度，甚至整首曲子。

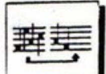


縮短音符。各項功能同前，唯一例外是十六分音符的三連音不能縮短。


升高音符。這項功能可以升高一部分或全體的音高。萬一升得太高超出螢幕（太厲害了！），音符雖然看不見也聽不見，不過下移時又會現身。


降低音符。和前項類似。

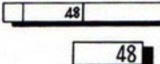

反覆記號。可以使全曲或部分曲調反覆127次。


複製片段音樂。顧名思義，這是複製預先選定的一段音樂。


移動位置。將指定的一段音樂前後移動。

改變樂器。假如覺得某種樂器的音色不太適當，而想換成別種樂器，就選用這項功能。

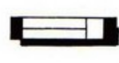
在螢幕下方有一個條狀的計數器。右邊



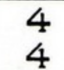
48 386

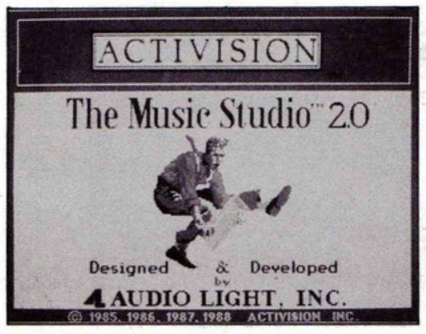
的數字是歌曲總長，而左邊跑來跑去的是進行的位置。如圖中曲子總長386，而正進行到48的位置。


右下方是垃圾桶。努力了數小時而發現的東西，這顯然是噪音時用以洩憤的。

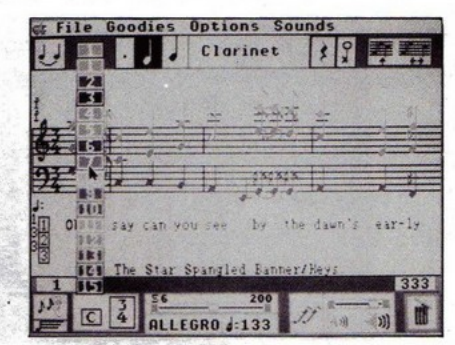

這是音量控制。從pp（Pianissimo）極弱到ff（Fortissimo）極強，一般作曲已經是游刃有餘。


速度。讓使用者能以極慢或驚人的速度狂奔。

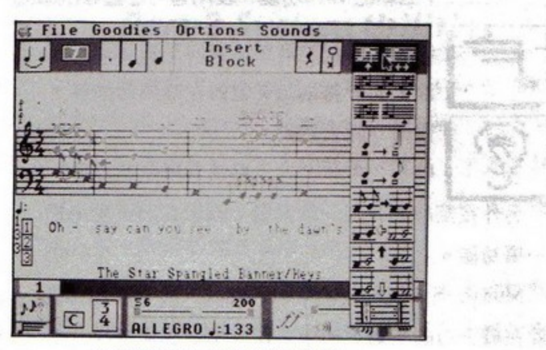

拍節記號。爲大譜表選定一組拍節。



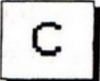
魅力十足的The Music Studio 2.0。

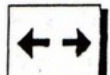


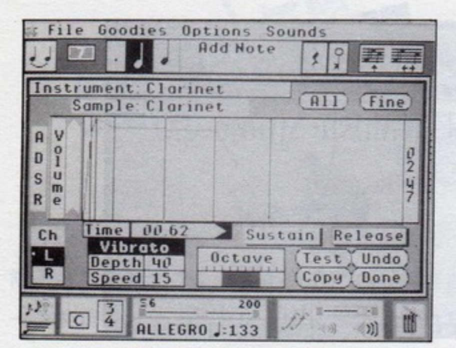
每一顏色代表一種樂器。



有了這些功能做曲更容易。


調號。調號決定一曲的升降號數。從C大調（無任何升降記號）到#C大調（七個升記號），♭C大調（七個降記號）。

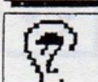

箭頭。用來捲動畫面。



音色的修改變化無窮。



十五軌的MIDI功能，使用者可在這修改音高。

耳朵代表從頭演奏而畫面不隨著捲動；流動的音符則是從畫面左端開始演奏，畫面亦隨之捲動。演奏。在左下方可以找到這兩個方格。

另外在畫面上方有一個空格，顯示目前正使用那一項功能。

Music Studio 2.0與1.0版最大的不同點也許就在最上方的主選擇欄中。在此筆者也要解釋一下，2.0版並不是ACTIVISION公司完全嶄新的設計，而是因爲APPLE總公司更換ROM，以致1.0版不能使用，爲了補救才加油添醋匆匆推出2.0版而已。

主選擇欄中最左邊是蘋果（註：幾乎所有的ⅡGS應用程式皆有此一欄，寫出作者供人「膜拜」）再過來是檔案欄，輸入、輸出都由此達成。其中還有「點唱機」，是1.0版上所沒有的，可以播放想聽的曲子，列印功能也在這裡。再右邊一欄的功能可多了，有方便作曲的放大大譜表功能，也有自由設計樂器的功能，另有外接MIDI以拓展程式極限功能，更換曲名、插入小節線等功能也在這裡。再右邊是Options選擇項，其中有加歌詞的獨特功能，和獨立樂器（單獨聽某一特定樂器時不會受干擾），翻轉音符等功能。另外，假如有接MIDI的話，開關也在這裡。主選擇欄最右邊是載入／存入樂器欄，可以從Music Studio 2.0的資料片中載入各種樂器音色，並且有數位化的樂器音色可供選擇，音色與實物十分相似，只不過要多用一些記憶體罷了。

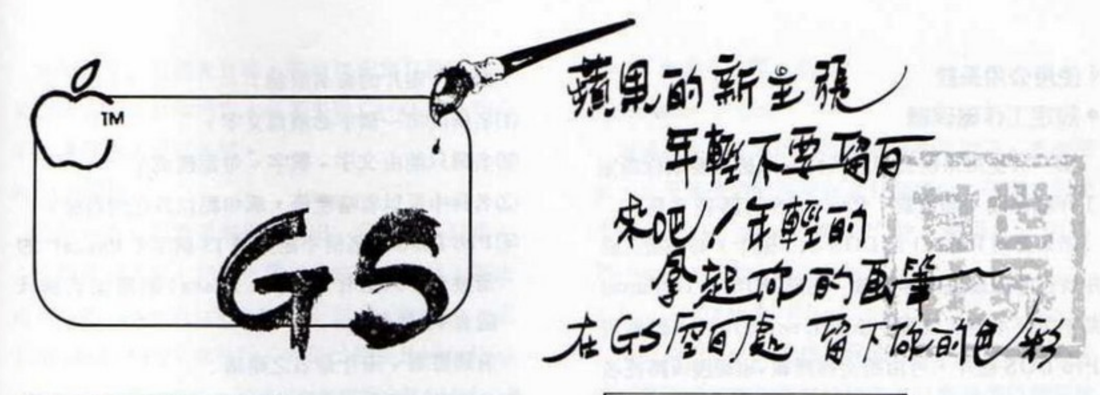
當然Music Studio 2.0並不是十全十美的程式，例如載入速度之慢不是一般人所能忍受的，又如一次使用數種樂器，重複之處會有奇怪的顏色出現，遑論同時使用十五種！……等等。這些無可避免的小毛病，相信只要稍爲忍耐一下，還是一個非常具有親和力的電腦音樂程式。在市場上的競爭者主要是MCS（Music Construction Set）和標榜任何人都能作曲的人工智慧程式Instant Music。MCS較爲適合古典作品或一些正經八百的曲子，一次只能使用兩種樂器，卻能將這兩種徹底地發揮到極致，也可以說十分神勇了。近來又推出Deluxe MCS，據傳有大幅改進。Instant Music則走現代音樂路線，將五線譜完全「毀滅」，作一個革命性的改變，並且使用大量人工智慧。

您是否也躍躍欲試，想嚐試飛躍的音符呢？ ◨



〈本文圖片由軟體之家提供，特此感謝〉

/葉堂祺



⊙甘比消費熱線

■Computer Eyes的新系統軟體

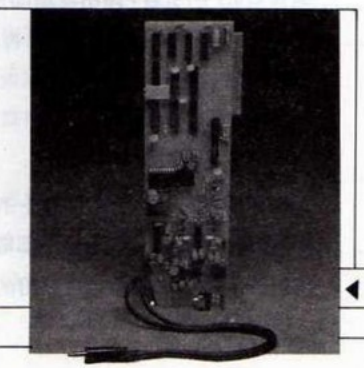
Computer Eyes 是一種供GS 使用的影像值析卡，該卡的製造公司Digital Vision推出一種新的系統軟體，該軟體除了可與大部份繪圖軟體相容外，還可以使用Print Shop GS 的圖片。

■最新版TML PASCAL

TML Pascal 1.5 版有幾個 Code — generation 和改進，使程式編譯後更小、更快；新增加的幾個印表項目，包括原始碼列表範圍的選定和完整的 Toolbox 介面，該介面包括SANE、整數運算、Note Sequencer 和與GS Finder 相容的性能。

■MDIdeas的Octo RAM新價

256K	美金$ 199.95
1Megabyte	美金$ 499.95
2Megabyte	美金$ 899.95



◀ Super Sonic Card

■Super Sonic Card好助手

Digitizer Professional 有改良的聲音品質和更具彈性的聲音編輯軟體，可在幾個不同的錄音和放音頻率下完成立體聲音樣品，而樣品的編輯軟體有 Fad、Scale、Move 和Soft clip等功能。該卡有條連接綫可連接到 SuperSonic Stereo 卡，卡上還有Dynamic Noise Reduction（DNR）可減少由GS 的Sound Circuity 產生之噪音。

⊙甘比軟硬饗宴

Part 3 System Utilities

啓動系統公用程式（System Utilities）的方法如下：從Program Launcher 中打開〝SYS-UTILS〞次目錄檔（Subdirectory），並且執行〝SYSUTIL·SYSTEM〞這個應用程式，待載入後，你會看到主目錄頁。

系統公用程式的主要目錄中，顯示了這個應用程式大致能爲你做些什麼事；左邊的項目代表磁片方面的作業，右上角的項目是有關檔案方面的作業，右下角的項目，則只能用於Pro DOS 磁片上的作業。

一旦有任何問題，可以按下 [Apple鍵] 一?來獲得解釋。

§使用公用系統

●設定工作磁碟機

第一次使用系統公用程式時，系統會要求你設定工作磁碟機、插槽數、Pro DOS的路徑名稱。

如果要用Pascal或DOS 3.3磁片，必須指定磁片所在的磁碟機和插槽數。因爲DOS 3.3和Pascal都不需要用到次目錄（Subdirectories）。如果用Pro DOS磁片，可由設定插槽數、磁碟機或路徑名稱來設定工作磁碟機。

若是選用設定插槽數、磁碟機的方法來設定工作磁碟機，待選擇參數的畫面出現之後，按←、→鍵可選擇、設定插槽數或磁碟機，按↑、↓鍵可改變數值，當一切都設定好，按下 RETURN 即可。

如果選用Pro DOS路徑名稱的方式來設定工作磁碟機，你將會看到〝Enter Pro DOS Pathname〞的字樣，和閃動的直綫游標等待輸入。假使已設定好一個前置路徑名稱，再打入其餘的路徑名稱即可；前置路徑名稱會放在其餘的路徑名稱前，或者也可以不顧前置路徑名稱，而直接輸入完整的路徑名稱，完成時按下 RETURN 即可。

●選擇檔案

執行有關檔案方面的處理時，會出現詢問所有檔案或指定檔案的訊息。如果選擇只處理一些檔案，必須在磁片或次目錄的檔案中，所要拷貝、刪除、改名的檔案做一個記號。萬一選錯了，只要再選擇一次（按下 SPACE BAR 就可以消除。可是如果選擇很多檔案，將以兩行或更多行方式來顯示，使用 TAB 鍵可顯示其它行。決定好之後，按下 RETURN 就OK了。

●爲檔案或磁片命名

當公用程式需要輸入磁片或檔案名稱時，系統會提供一個不完整的名稱，你可以按下 RETURN 鍵來接受，也可以自行輸入新的名字。

檔案、磁片的命名限制：

(1)名稱的第一個字必須爲文字。

(2)名稱只能由文字、數字、句點構成。

(3)名稱中可以省略空格，或句點以外任何符號。

(4)Pro DOS的名稱不能超過15個字（Pascal的册號名字只能有7個字，Pascal的檔案名稱只能有15個字）。

有關檔案、磁片命名之建議：

(1)名稱盡可能愈短愈好。

(2)名稱應該包含磁片、檔案的目錄名稱。

(3)使用標點符號來標明順序。

(4)將相關檔案的前幾個字，採用共同的字句來標明關係。

(5)如果幾個人共用一張磁片，欲建立個別的次目錄，可以使用每個人的名字作爲其次目錄檔名。這些次目錄將會區分每個人的檔案和摒除兩個人使用相同檔名的困擾。

當你編輯名稱時，可以用←鍵和→鍵來選擇設定游標位置，或插入一個新字元；按 DELETE 可往前刪除一個字元，按 CTRL －Y可以刪除游標右邊的所有字元，按 CTRL －X可以刪除游標所在該行的所有字元，同時也可以重新輸入名稱。

●停止使用系統公用程式

操作完畢後，按 ESC 鍵可回到主要目錄，再選擇Quit的項目，即出現詢問是否眞要離開，如果確定，可按下 RETURN ，否則選擇NO回到系統公用程式的主要目錄。

§系統公用程式的功能

●查看磁片目錄

此功能可以列出所有磁片上的檔案，也可以知道磁片的作業系統、磁片上全部檔案所佔的磁區、磁段數，以及磁片有多少可利用的空間。

如果磁片上有個次目錄，會被標明爲目錄檔，如果想要查看次目錄內容，必須先從Catalog a Disk中，選擇輸入路徑名稱。

●列出冊號

這個功能可將整張磁片拷貝出一張備份，以防不小心損毀磁片後，仍有一張母片在手。注意！不能用Duplicate a Disk來拷貝不同尺寸的磁片，必須用Copy Files來執行。如果已設定RAM Disk的記憶容量爲800K，那就可以將資料自RAM Disk中，拷貝到3.5吋磁片，或自3.5吋磁片拷貝到RAM Disk中。

●格式化磁片

進入此功能後，螢幕會出現詢問使用何種作業系統來格式化磁片的訊息，選定所需的作業系統即可。如果用此功能來格式化Pascal磁片，只能得到一張存放資料的磁片，而不是可啓動（Startup）磁片。

如果磁片上原先已存有檔案，程式會詢問你〝Is it okay to destroy the disk〞，正確時按下OK，否則按下NO。

●其他項目

在此項目中有下列八種功能：

⑴Verify That a Disk is Readable

這項功能可檢查磁片是否損壞，可以及時拷貝檔案到安全的磁片，而保住資料。

⑵Copy Files

可以拷貝一個檔案到其他磁片上，或拷貝次目錄中的一個檔案到同一張磁片上。如果要拷貝次目錄中所有檔案，可以直接拷貝該次目錄檔。

⑶Delete Files

這項功能可刪除不必要的檔案，以增加磁片空間。如果要刪除的檔案在次目錄檔中，當詢問〝Where is your disk？〞時，必須使用ProDOS Pathname來設定路徑名稱。

⑷Rename Files

這項功能可在不改變檔案名稱的原則下，更改檔名。如果要改名的檔案在次目錄檔中，必須當詢問〝Where is your disk？〞時，使用Pro DOS Pathname來設定路徑名稱。

⑸Lock / Unlock Files

這項功能可使你免於錯誤的操作，而將自己珍貴的檔案破壞。如果要解除鎖定，只要再選擇鎖定檔案的選擇項即可。如果要上鎖或解鎖的檔案在次目錄檔中，必須當詢問〝Where is your disk ？〞時，使用Pro DOS Pathname來設定路徑名稱。

⑹Create Subdirectory

檔案放入次目錄檔之前，先使用這個功能來建立次目錄檔，一次只能建立一個次目錄檔。你可以用System Utilities Copy File項目，將檔案放入次目錄檔中。

⑺Set Prefix

這項功能可將第一部份的路徑名稱存到電腦的記憶體中，以後就可以很簡單的輸入其它路徑名稱，而進入次目錄檔中的檔案。

第一次所設定的前置路徑名稱（Prefix）會一直保留到再輸入新的路徑名稱、關掉電腦、啓動其他應用程式爲止。大部份的Pro DOS應用程式，都有設定前置路徑名稱的功能，所以無須每次都輸入。

⑻Rename Volumes

可在不改變磁片內容的情況下，更改磁片冊號名稱。

Part 4 Appletalk Network

§網路公用程式的介紹

使用AppleTalk網路時，系統磁碟片也提供了兩種公用程式，分別是〝Namer〞和〝Chooser〞。他們可在AppleTalk網路中，命名印表機以共同負擔網路資訊，並且選擇由那一台印表機來工作。

如果網路上同時有兩台雷射印表機或Image－Writer印表機，只要使用者命名其中一台印表機（一台只能有一個名稱），仍可找到自己印出來的文件。但如果改變了印表機的名稱，應該通知網路上其他使用者，因爲使用印表機前，必需用Chooser來設定其名稱，然後才可使用，而Namer只需要用一次卽可。但是每次啓動或重新啓動電腦時，得先使用Chooser來載入特別的應用軟體到RAM中，使應用軟體知道如何使用網路。

§進入*Apple Talk Network*

使用Namer或Chooser之前，電腦必需先與AppleTalk網路連接，並且控制面版(Control Panel)要設定成使用AppleTalk。

設定好控制面版後，就可以用Namer命名網路上的印表機，再以Chooser來選擇其中之一的印表機印表。

§使用*Namer*

(1)打開卽將命名的印表機電源開關。

(2)啓動系統磁片，打開〝APPLETALK〞這個次目錄，然後執行〝NAMER.II〞。

(3)在設備表中選擇你的命名型式。

(4)在左邊的印表機設備表中，選擇一個你要命名的印表機，選定好後，游標會自動的移到New Name Box中。

(5)輸入一個新的或正確的名字。

(6)按下Rename盒。

(7)按下Quit。

(8)通知每一個網路上的使用者，你剛才所改變的印表機名稱。

§使用**Chooser**

(1)啓動系統磁片，打開〝APPLETALK〞次目錄檔，然後執行〝CHOOSER.II〞。

(2)選擇你想使用的印表機型式。

(3)如果你的網路是由幾個AppleTalk區域所構成，選擇你的印表機是屬於那一個區域。

(4)從螢幕右邊的印表機種類中，選定你要使用的印表機。如果你選定的是雷射印表機，你會得到下面的訊息〝Checking for Presence of Image Writer Emulator〞；如果沒有得到這樣的訊息，表示印表機已經打開了，你會看到下面的訊息〝Downlanding ImageWriter Emulator〞。

(5)按下User Name Box，輸入你的名字，讓其他人知道是誰在使用印表機。

在Namer和Chooser中，你也可以用 [TAB] 鍵來移動游標作選擇；按↑、↓、→、←鍵來改變設定項目；按 [RETURN] 來決定設定。

●準備應用程式用網路印出

如果應用程式的磁片上，並沒有Chooser，則使用在系統磁片上的Chooser來選擇印表機，再使用Program Launcher來啓動你想要使用的程式。

● Apple Works迎接Apple Talk

(1)備份系統磁片。

(2)刪除備份磁片上的SYS.UTILS這個檔案夾，騰出空間給AppleWorks檔案。

(3)拷貝AppleWorks磁片上的程式，到系統磁片上，再用拖曳AppleWorks磁片圖像，到系統磁片圖像上的方式拷貝。當你被問到是否要拷貝一個已經存在的Pro DOS檔案時，按下NO。系統磁片上的ProDOS版本，可能比AppleWorks上的更新，但是你需要的ProDOS版本爲1.2版

或 1.2 版以後的版本，才能將資料送到網路上的印表機。

(4)提供AppleWorks 有關網路上印表機的資料。

a.使用Program Launcher 來執行〝APLWORKS.SYSTEM〞。

b.從主目錄中選擇Other Activities 項目。

c.選擇Specify information about your print(s)。

d.選擇Add a printer 項目。

e.選擇Apple ImageWriter。也可以選擇用雷射印表機。

f 輸入在網路上的印表機名字。

g 選擇插槽 7。

注意！雷射印表機可以選擇字形。要改變Times—Roman，從AppleWorks Option 目錄中，選擇Proportional 1或是 2。不同的應用程式有不同的方法來詢問有關於印表機的資料，如果應用程式詢問在網路上印表機的插槽數，你要回答第七槽。

⊙甘比手札

關於私下爲讀者所爭取的低價GS 一事，由於讀者無法切實遵守當初筆者所託，勿將此價格宣揚於經銷商之間以免影響市價的協定，致使筆者遭受到各經銷商的不滿與壓力，因此僅能提供和市價少許差距的價格給讀者，還望各位讀者諒解。

而於七月號所刊出的讀者意見調查，共回收五十八份，其統計結果於下：

(1)喜歡的項目方面：

a.甘比消費熱線 64.52％

b.甘比新口味櫥窗 80.63％

c.甘比健診中心 12.79％

d.甘比的軟硬饗宴 71.41％

e.甘比技術講座 39.62％

f.甘比的小秘密 31.03％

(2)是否需要介紹GS的GAME方面：

a.認爲需要佔 71.14％

b.認爲可有可無佔 28.86％

c.認爲不需要佔 0％

(3)是否需要撰寫GS軟體的使用說明方面：

a.認爲需要佔 91.38％

b.認爲不需要佔 8.62％

(4)認爲透過本專欄介紹，對操作GS是否有幫助方面：

a.認爲有幫助佔 100％

b.認爲沒有幫助佔 0％

(5)最希望介紹的軟體方面：

a.音樂類佔 73.14％

b.公用程式類佔 20.69％

c.商業類佔 10.34％

d.通訊程式類佔 17.24％

e.遊戲程式類佔 5.37％

f.語言類佔 17.24％

g.繪圖類佔 81.51％

(6)認爲篇幅頁數是否適當方面：

a.太多佔 0％

b.太少佔 51.72％

c.適當佔 48.28％

(7)文字稿是否應加強方面：

a.認爲否佔 65.52％

b.認爲是佔 34.38％

(8)圖片是否應加強方面：

a.認爲否佔 44.83％

b.認爲是佔 55.17％，加強方向爲彩色圖片



／桑德

遊戲說明篇

各位讀者好！有許多ＰＣ玩家反應，爲什麼「精訊電腦」都沒有介紹Arcade Game？在本期中，筆者將以簡單的說明把最近所出版的五個Arcade Game做個綜合報導，至於磁片部份請洽詢精訊公司。

(CRAZY CAR)
瘋狂賽車

1. 啓動遊戲

- 先將DOS磁片載入電腦，當A＞出現後再放入「瘋狂賽車」的磁片，輸入crazy後，再按下 ENTER 即可執行本遊戲。
- 由於遊戲會存入你的成績，因此不能貼防寫的貼紙

2. 控制方式

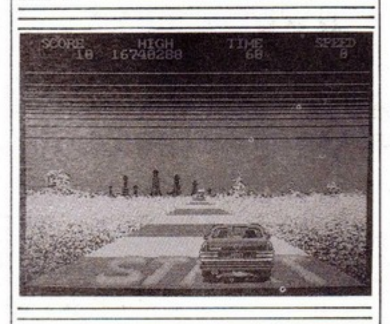
- 使用搖桿時，搖桿向上是加速而向下是煞車；欲改變行車方向請將搖桿向左（右）移動即可。
- 使用鍵盤控制如下：

↑——加速

↓——煞車

←——向左移動

→——向右移動





- 以下的按鍵是本遊戲特殊的功能：

F1 ——改變顏色

F2 ——搖桿／鍵盤切換開關

F3 ——音效開關

F4 ——單色／彩色切換開關

F10 ——暫停遊戲

ESC ——結束遊戲

3. 比賽規則

- 賽程共分六個階段，你必須在時間限制之內跑完該階段才能取得資格進入下個賽程。
- 在賽程中若和其他車子擦撞，你的車速將會自動減慢，因此必須盡快加速以最高車速跑完全程。
- 如果你的成績達到進入大會名人排行榜的資格，電腦會要求你輸入大名做爲永久的記錄。

(BLOCKBUSTER)
打磚塊

1. 啓動遊戲

- 先將DOS 2.1或以上的版本載入電腦中，當A＞出現後再放入「打磚塊」的磁片，輸入Autoexec按下 ENTER 即可進入遊戲。
- 本遊戲也可以使用滑鼠（Mouse）來控制。

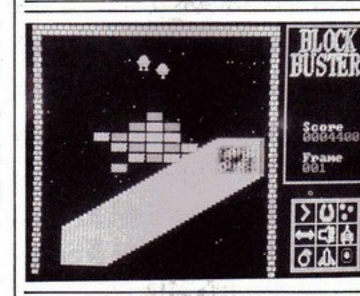
2. 控制方式

①使用搖桿

- 搖桿左右：控制接球的移動。
- 搖桿向下：使用特殊裝備（參考第3部份）。
- 發射按鈕：發射球、飛彈或雷射。

②使用鍵盤

- 右（左）邊的 Shift 鍵：控制接球板的右（左）移動。
- ENTER ：使用特殊裝備。
- Space Bar ：發射球、飛彈或雷射。



遊戲說明篇

③使用滑鼠（ Mouse ）

・右邊按鈕：使用特殊裝備。

・左邊按鈕：發射球、飛彈或雷射。

3.特殊裝備

在螢幕右下方有九種裝備選擇。當你擊破磚塊有時候會落下U型板，如果你用接球板把它接住就能使用特殊裝備了。當然！特殊裝備的選擇是依據你所收集U型板的多寡而定，所以選擇項出現你所想使用的裝備時，再按下 ENTER 或其他相同的控制鈕。

①減速（ Slowdown ）：

每次使用可將球速減爲原來的75%，次數不限。

②磁鐵（ Magnet ）：

可將球吸在接球板上，選擇適當的位置後再發射出去。

③分裂（ Divide ）：

可將球分裂成三顆球。

④加寬（ Widen)：

可將接球板加長更利於接球。

⑤火把（ Torch ）：

可照亮隱形的磚塊。

⑥雷射（ Laser ）：

按下 Space Bar 或其他相同的控制鈕即可。但要注意！有些磚塊會將雷射反彈回接球板。

⑦機靈炸彈（ Smart Bomb ）：

可讓畫面上的敵人消失。

⑧飛彈（ Missile ）：

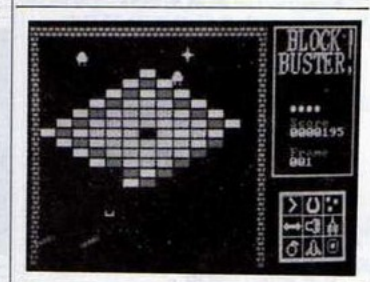
每次擁有三發飛彈的機會，因此你必須準確地瞄準。由於飛彈有貫穿性，所以是一種破壞力很強的武器。

⑨力場（ Force Field ）

破壞力最強的武器，但是對於不能破壞的磚塊會直接穿透過去。

4.注意事項

• 如果你一直不開球攻擊，大約二秒後球會自動發射出去。
• 磚塊共分三種型式：一次擊破、多次擊破及無法擊破型。此外，有些磚塊是隱形的，必須使用火把才能看到。
• 本遊戲共有八十關，每過十關電腦會告訴你一組密碼，以後你只要在片頭畫面時按下密碼，即可跳過已過關的畫面。



• 在片頭畫面按下EDIT可以自行設計畫面，電腦已爲你準備八十一至一二八關的地面區供你設計。至於如何設計請參考第五部份。
• 如果你想結束遊戲請按 ESC 鍵。
• 有些磚塊上有英文字母，如果你能按照順序擊破（順序爲BONUS）的話，便可獲得額外的加分。

5.自行設計

• 利用鍵盤上的方向鍵可使游標移動位置，決定設計的位置後即可按下 Space Bar 。
• 欲取消原先設計的磚塊可再按一下 Space Bar 清除之。
• 如果你想放棄磚塊的特性，請記住下列的按鍵：

M——多次擊破型。

I——無法擊破型。

R——反彈雷射型。

BONUS——加分型。

• 如果想改變球的特性先按下 ENTER 鍵，之後以鍵盤↑與↓改變數值再按 ENTER 確定，完成所有設定後再按其他鍵跳出。
• 以下是變數的代表意義：

① Initspd：

球的初速度，從4～16。

② Accel：

球的加速度，從0～8。

③ Maxspd：

球的最快速度，從4～16。

④ Tokens：

U型板的數量，從0～35。

⑤ Speed：

當磚塊數目比此項數值低時，球碰到任何東西都會加速。

⑥ Alien：

八種飛碟的設定，左數值爲飛

磚的編號，而右數值爲該飛碟的數量。

⑦ Bombs：

飛碟所射出炸彈的頻率，從0～8。

⑧ To kill：

決定多次擊破型磚塊的撞擊次數。

⑨ Palette：

以0到1兩種色彩來顯示畫面。

- 如果你想進一步了解各項功能請按 ESC 鍵，便可看到功能輔助頁。
- 當你完成設計之後，請回到最初設計狀態再按下 F1 鍵，即可將設計存入遊戲磁片中。
- 如果你設計許多畫面，可以按 F7 進入下個畫面，或是按 F6 回到上一個畫面。
- 離開設計功能時，請按下 F2 即可。
- 最後當你想執行自己的遊戲時，請在片頭畫面時按下USER，就能從八十一關開始遊戲。

(BAD STREET)
黑街風雲

1.啓動遊戲

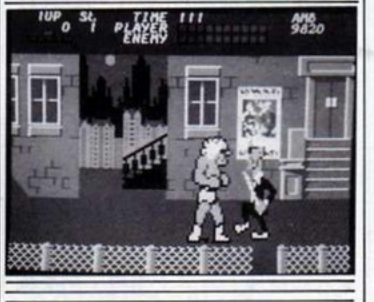
- 先將DOS磁片載入電腦，當A>出現後再放入遊戲磁片，輸入Autoexec再按 ENTER 鍵即可開始遊戲。至於使用CGA或EGA的玩者，請先輸入B R再按 ENTER 。
- 硬碟系統的使用方式與「深入虎穴」相同，所以不再多作說明。

2.控制方式

在開始遊戲前，電腦會問你執行方式。1——選擇進入遊戲的關數，2——玩者的人數，3——選擇操作方式，4——開始遊戲。



- 鍵盤的方向鍵或是搖桿的方向能控制主角跳躍、蹲下或左右移動，如果在移動的同時按下 ENTER 或搖桿按鈕就能攻擊對方。由於每關的攻擊招式不同，所以不再加以說明。
- F1 鍵是音效的開關，此外沒有其他的功能鍵。



3.注意事項

本遊戲沒有最終的目的，純粹屬於「發洩」的遊戲。當你過關愈多，你會發現難度會愈高，而且敵人的攻擊方式也不太相同。特別提示一點，街上出現的小混混盡量用斜跳躲避，以減少不必要的傷害，與每關重要的頭目決鬥才是過關的重點。

(DEATH SWORD)
死亡之劍

1.啓動方式

- 充以DOS開機再將遊戲磁片放入磁碟機中，輸入Autoexec即可開始遊戲。



- 遊戲本身並無載入硬碟的指令，如果你想把這個好遊戲存入硬碟中，就請你自己動動手吧！

2.操作方式

首先，筆者不得不再次強調它是個難得的好遊戲，所以會將各種招式一一地說明。

- 搖桿控制：

主角能夠做出許多細微的動作，

所以搖桿的各種方向都能派上用場。在移動的同時按下發射鈕就能做出不同的招式來攻擊敵人。

• 鍵盤控制：

控制道理與搖桿相同，因此只將按鍵加以說明如下。

第一位玩者		
U	I	O
J		K
N	M	,
左邊	Shift	攻擊

第二位玩者		
7	8	9
4		6
1	2	3
右邊	Shift	攻擊

3. 招式說明

以下說明是針對第一位玩者使用鍵盤控制來分析，所以搖桿控制或第二位玩者控制都是相同的道理。

• 左／右移動：

J／K分別代表主角移動的方向，由於這種移動方式太慢，所以很少使用。



• 左／右翻滾：

N／,移動比前者要快，而且是擊敗敵人不可缺少的招式。雖然此技巧無法對敵手造成傷害，但是對方也無法攻擊翻滾中的你。因此善加使用此招再配合其他招式攻擊敵手是最完美的組合。



• 跳躍：

用到跳躍I的機會不多，但是對付最後的巫師卻是非常重要，因爲巫師會以火焰法術對你攻擊，你必須正確地跳躍或蹲下才能到達巫師的面前。

• 蹲下：

按M鍵可使主角蹲下，除了上述功用外，蹲下還能攻擊對方的脚部，是一項很管用的招式。

• 頭部：

按U抵擋對方的劈砍招式。

• 身體防禦：

O鍵能擋住砍腰招式與減低迴旋砍的殺傷力。

• 砍頭招式：

右 Shift 及K能攻擊對方的腰部，無論對方跳躍或蹲下都能有效的攻擊（除了翻滾外），而且能破解踢腿招式，所以相當重要。

• 砍脚招式：

右 Shift 及M可攻擊對方的腿部，但是卻會遭對方踢腿招式破解。

• 劈砍招式：

右 Shift 及N可以垂直劈向對方的頭部，攻擊威力很強。

• 踢腿招式：

右 Shift 及,能將敵手踢倒，雖然攻擊威力不強但是非常好用，尤其對付被你用翻滾撞倒的敵手，更可趁他爬起來的瞬間加以攻擊。

• 頭鎚招式：

右 Shift 及O是使用在雙方距離很近的時候，此招速度比其他攻擊要快，但危險性比較高。

• 舞劍招式：

右 Shift 及U能逼退近距離的敵手，但是會被砍頭招式破解。

• 迴旋砍招式：

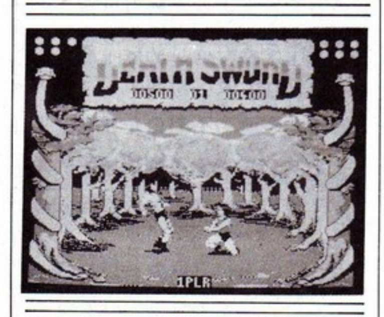
右 Shift 及J是所有招式中最厲害的攻擊方法，只要砍中對方的頭部，不論他有再強的體力也是一命嗚呼！雖然是一擊斃命但是對方很容易閃躲或破解，尤其是在對付Game ＃ 2的敵手更難成功地使用。

4. 注意事項

• 無論你選擇Game ＃ 1或Game

#2都須按P鍵來決定一人或兩人的遊戲，選擇好後再按 ENTER 即可開始遊戲。

- Game #2只能供一個人遊戲，共有八位敵人與你交手。如果你成功地打倒這八位對手就可與巫師決鬥，解救公主。巫師可不是泛泛之輩，唯有很好的運氣與熟練的技巧，才有可能打敗他。



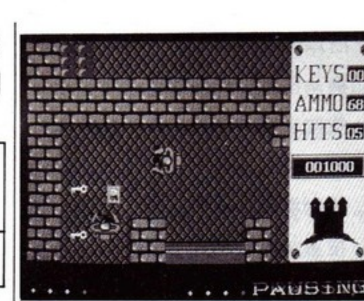
- 以下的按鍵是本遊戲的特殊功能：
  ① CTRL 及R／回到最初選擇控制方式的畫面。
  ② Num Lock ／暫停遊戲的開關。
  ③Q／結束遊戲。
  ④ ESC ／回到DOS系統中。
- 對付Game #2的敵人最好用翻滾一直撞他，找到出手的機會以踢腿招式加以攻擊，這樣一來就很容易與巫師進行決鬥。
- 記住！與巫師決鬥時你可承受他兩次的火焰法術，趁巫師向上方射出火球時以翻滾招式逼近，只要能砍到巫師，就可取下他的性命救回公主了！

(Into the Eagle's Nest)
深入虎穴

1. 啓動遊戲
- 先將DOS磁片載入電腦，當A>出現後再放入遊戲磁片，輸入Autoexec再按 ENTER 即可。如果你是用CGA或EGA的玩者，請輸入MAIN再按 ENTER 。
- 欲將本遊戲存入硬碟中，請輸入SETFIXED NEST，如果你不想用NEST可以自己想個名字，若要消除本遊戲必須輸入UNINSTAL才能將子目錄內的檔案清除掉。

2. 控制方式
- 搖桿控制：請先在進入遊戲前按下J鍵，如果已經開始遊戲才想使用搖桿，按 CTRL 及J即可。至於控制方式相當容易，筆者就不再多做說明。





- 鍵盤控制：方向鍵是用來移動主角的位置而 Space Bar 爲開火攻擊。
- 如果你想暫停遊戲，請按下P鍵；而要繼續遊戲就按任何按鍵即可。
- 如果原本是用搖桿控制而想改爲鍵盤時，請按下 CTRL 及K即可。

3. 遊戲目的

深入德國納粹黨的總部，救出被俘的我方情報員並且摧毀納粹總部。

4. 遊戲說明
- 主角手執的步槍共有九十九發子彈，因此你必須謹愼使用，否則一旦沒有子彈……。但別害怕，子彈可以在沿途上搜集，不過你最多仍然只能攜帶九十九發子彈。
- 有些鐵門必須使用鑰匙（Key）才能打開，因此尋找鑰匙也是一件重要的工作。至於木門，只須一發子彈即可解決。

• 在沿途中，除了彈匣之外也有許多物品能幫助主角，例如急救箱或乾糧可以恢復體力。這些物品有時也會藏在補給箱中；有些補給箱有蓋子，你只要朝箱子開一槍卽可打開。千萬別隨便朝箱子開箱，如果你打中炸藥的話……。

• 電梯通行證（ Elevator Pass ）能使你操作電梯到達其他層樓。

• 至於藝術品（ Art Objects ）沒有任何用處，只做爲加分而已。

• 當你找到我方情報員時一定要將他帶回起點才算完成一個任務。如果他停留不動時，你可以朝他的方向開槍警告。

• 當你救回三位情報員後，你可以把這個基地炸毁，此時就算是完成任務了。



/倪周文



最恐怖的掃黑代號—



洛城法網 特警屠龍

故事

繁榮的經濟帶來富裕舒適的生活，但同時也帶來靡爛敗壞的一面。洛杉磯黑暗的角落裡，惡名昭彰的販毒犯罪集團正進行著邪惡而無人性的交易，身爲人民褓姆的你怎能坐視不顧呢？遂義不容辭加入這個打擊犯罪、搜索機密情報的英勇行列，爲法律的綱紀、社會的安寧奉獻一分心力。

偵查行動由一則秘密消息——關於「太平洋船務公司」的倉庫開始。消息指出，此倉庫內有涉嫌非法藥物的交易行爲，必須前往偵查。爲了安全起見，你不能孤身前往冒險，必須找一位合適的助手。上級會提供四個剛由警校畢業的「菜鳥」，可任選一位中意的夥伴。雖然是菜鳥，但也別小看，可是個個都身懷絕技的喔！不但可深入嫌犯的住處充當偵察的眼線把風，甚至可以指派做爲義勇急先鋒。

在所屬的權限裡，你可以派出先鋒在罪犯的住宿地點裝置最先進的電子竊聽器，各處搜尋線索，甚至逮捕嫌犯。不過可得注意，他們不是呆頭鵝呢！縱使生手經驗不足，仍是有相當頭腦的，如果隨意指使做些愚蠢的事，他們會憤而辭職的喔！

當你和助手潛入這棟陰森堅固的倉庫建築時，不禁思索著下一步該怎麼行動呢？先搜查倉庫？還是先派助手潛伏入內部？或者安裝竊聽器？這重要性的一步將決定著是否能打開僵局，獲得進一步線索。細瑣的小證據，片段的談話都可能是破案的關鍵，一旦發現，將成爲這次迅雷行動的主要大功臣。祝你好運囉！

視窗功能

• 逮捕（ Arrest ）

命令警員將嫌犯逮捕。下達這個命令必須掌握充分證據。否則可能吃上一場官司，你的助手也會認爲你奇蠢無比而辭職。

• 竊聽器（ Bug ）

下令將竊聽器放入房中，這個小東西將忠實錄下任何訊息並出現在偵防車的儀表板上。共可放入四個Bug，而用過就算報廢了。

• 取消（ Cancel ）

從現在的功能畫頁跳回先前的功能畫頁。

• 溝通（ Communicate ）

派令助手去和嫌犯交談，談話內容將顯示在會話顯示幕上。

• 指認（ Identify ）

當一位陌生人向前走來，下達這個指令可獲得此人詳細的資料。



• 跳離，回到DOS下（Quit）

使用這個指令可隨時回到DOS下。

• 休息（Rest）

可選擇兩小時的小睡到八小時的充足睡眠。在您一開始選擇手下時，四位警員的體力各有不同，容易疲勞的程度亦有差異；通常工作12到16小時，就要給予8小時的睡眠，否則會告你違反「勞基法」而拂袖離去。

注意休息只能在總部內，不能隨便找個地方躺了下去。

• 檢閱（Review）

重新調閱照片或者是談話記錄以期找出一些蛛絲馬跡。照片會顯像在偵防車左方的視窗，電話記錄則出現於「會話顯示幕」上。

• 錄音帶（Review Tape）

將竊聽器所記錄的內容重覆播放一遍。

• 儲存遊戲（Save Game）

將目前的遊戲儲存下來，下次想繼續時，只要在進入警局時鍵入剛開始所用的名字即可。

• 搜尋（Search）

整個行動中，最重要的就是找出證物。使用這個指令告訴手下仔細搜尋。假如找出了任何蛛絲馬跡，物體的形像會出現在偵防車左方的視窗，物件說明則顯示於談話顯示幕上。

• 拍照（Snap picture）

不可能把所有搜查的東西都帶走吧！利用此指令，告訴警員將找到的證物拍照存證。

• 時間跳躍（Time Compress）

將一天的時間縮短，有15分鐘到四小時不等，任君選擇。可是在時間跳躍期並不意味整個世界都靜止了，或許有一些令人意想不到的事會發生喔！張大你的眼睛！

• 偵防車（Van）

通知你的手下馬上趕回偵防車。

• 前進（Go To）

偵防車開動時選擇這個指令，到達倉庫、機場或跟踪等。而到達目的地之後，再以此項指令告訴助手須進入目的地的那一部份或那一房間。選擇目的地時：

Warehouse——太平洋船務公司。

Sim's House——辛姆斯的住宅。

Airport——機場。

Sushi Bar——日本料理店。

Headquarter——警察總部。

剛開始調查犯罪時，目的地選擇只有〝Warehouse〞這一個地方可去，而後隨著案情發展，可利用跟踪找出其他嫌犯藏身處。

在偵防車內時，市區遊弋的黑色小方塊即爲偵防車行徑的路線；若在建築物內時，黑色小方塊則代表助手目前的行蹤。

如何打擊罪犯？

以下的說明是以搖桿的方向和控制爲準。若想使用方向鍵盤以進行調查，就按照← ↑ ↓ →來控制，用 Enter 來代替搖桿上的 Button 即可。如果是IBM PC的使用者，千萬要確定 Num Lock 是處於off狀態。

遊戲說明篇

一開始必須選擇一位幹員做爲助手，別因爲他們年輕而不放心，這四位可都是上駟之選。利用⊟和⊟來閱讀各人的資料和特長，決定好後，按下

Fire Button 決定。這四位基層幹員的資料檔案附於第四篇中，請查照。

決定後，已身處於偵防車中，所有行動和命令從此開始。這輛偵防車是輛高科技產品，儀表板的說明，請看右方。其中：



● 右上方螢幕

這裡可由偵防車的前視窗看到建築物的外觀或市區景觀。

● 左上方螢幕

透過助手身上的小型攝影機一覽房間的佈置或者是來人的嘴臉，他回到車上時，此螢幕爲一片漆黑。

● 談話顯示幕

位於儀表板中間，與一位嫌犯交談或找到任何證據時，其說明會出現於此。

● 地圖

位於儀表框左下方。若在偵防車內時，此地圖爲洛杉磯市區，各黑色方塊爲已發現的建築物，移動的方塊就是偵防車。

假若只有自己在偵防車中，此地圖爲建築內各房間的平面圖，移動的黑方塊是助手的行蹤。

● 功能選擇畫頁

共有十項功能可供操作運用，詳細介紹請看第五篇。利用⇧或⇩方向鍵來移動黑色選擇游標，按下 Return 即可執行。

十項功能若選擇了〝Go To〞和〝Time Compress〞、〝Quit〞等三項，會有副選擇畫頁出現，其它功能則直接執行。

● 時鐘 / 日曆

這可顯示正確的星期、時間，以及至目前爲止共花了幾天（請別忘記，你只有三個月的時間）。

● 竊聽顯示幕

此四個小方格顯示幕告訴你，共放下了多少個竊聽器以及個別的位置。當收錄到任何談話或電話內容，其中一個小方格會發出亮光通知，再利用〝Review〞這項功能收聽。

告訴你的助手大膽闖入，小心搜查。照相機和竊聽器是搜尋的利器。將搜到的照片和錄音帶回總部，只要法官認定這些證物足以採信，而發出一張拘捕令，才可以正式逮捕那一幫鼠輩，否則一切逮捕行動皆屬非法。對了！別忘了遵守勞基法——每工作 12 — 16 小時，給予助手 8 小時的睡眠。

將那一干嫌犯逮捕就算大功告成了。但是請別高興那麼早，犯人可是狡詐得不得了，在押解過程要小心隨時可能會逃脫！

如果累了，不妨選擇〝Quit〞這項功能，接下來的功能選擇頁中，選擇〝Save Game〞這項指令即可。

提示

基本上，這個遊戲意寓著推理和冒險，就是一個關節銜著一個關節往下推衍進展，只要有一個地方「卡」死或遺漏一個證據，那可能腸枯思竭到頭髮白了都沒結果，所以細心是首要條件。

遊戲說明篇

別在同一個地方或建築物中打轉，這樣很可能會遺漏某些重要的證人或證物。剛開始時先不妨到太平洋船務公司外站崗，儘可能跟蹤任何一位從公司出來的人，找出下一個可能藏匿的巢穴，再到下一個巢穴站崗……如此把所有的據點都揪出來！

有時候因跟踪不及被脫逃了！別喪氣，記下地點、時間，下次同一時間再回來守候，一定不會讓你失望了。可是若對同一個人跟踪了四、五次都被甩掉，那就只好放棄。

對了！不要在有人的房間下達拍照、搜尋或放下竊聽器等指令。如果你的助手和倉庫內守衛打過太多次照面，一旦潛入被發現後，可能會「肚子在前，四肢在後」地飛出來！抓錯人的後果更是難以想像。

有時候搜尋工作不太順利，別灰心！多搜個三、四次（筆者曾經搜過十次才找到證物！），如果還是空空如也，不妨先回到偵防車上以靜觀其變（例如有人離開或到達）。萬一這棟建築物白天時很多人走動，不利於潛入的話，不妨回到總部打個盹待晚上再潛入調查。

不放過任何一項細節，隨時隨地記錄是破案的利器，亦不妨和朋友討論一下多交換心得，別受一些假象和言辭所矇騙，換個角度想想！

最後一點，也是最重要一點，要有耐心！這些嫌犯個個善於僞裝，一定要小心求證。勿妄想在幾個小時內把整個遊戲玩完，更不要通宵熬夜，那會影響你的思維和邏輯。理想的情形是白天玩個二、三小時，花一個星期左右來偵破全案，是一般日常生活的時間，而非遊戲中的進度時間！疲累的時候，不妨利用〝Save Game〞存下進度，泡杯茶、休息一下，很有幫助的。

以上是筆者的親身經驗提供各位參考，謝謝！

警員檔案

姓名：山姆・史密斯（Samuel Smith）
出生年月：1966年7月9日
教育程度：渥菲爾高中
　　　　　聖地亞哥州立大學
身高：5呎6吋
體高：163磅
頭髮：金黃色
眼睛：藍色
特徵：右臂上有一酢醬草狀刺青
簡介：山姆在班上的63名畢業生中，以中上成績「第八名」畢業，各項智育測驗的分數都很高，可惜體育方面就稱不上運動健將，另外值得一提的是他的法律知識相當豐富，並且頭腦聰明，做事幹練。

姓名：葛拉德・狄莫托（Gerald Demoto）
出生年月：1964年3月12日



教育程度：費爾汀高中
波哥初級學院
身高：6呎1吋
體重：203磅
頭髮：黑色
眼睛：棕色
特徵：左手肘有一小疤痕
簡介：雖然葛拉德在63人中以第46名畢業，但他可是各種武器最高階級段賽的記錄保持人喔！遺憾的是他對法律訴訟程序的常識較弱。

姓名：勞倫斯・哥派克（Lawrence Gopak）
出生年月：1967年12月25日
教育程度：渥荷高中
巴斯塔社區學院
身高：5呎6吋
體重：153磅
頭髮：黑色
眼睛：棕色
特徵：配戴隱形眼鏡



簡介：勞倫斯在63人的班級裡，以第3名的優異成績畢業，並且在忍術上擁有相當高的段數。可惜身材較瘦弱，舉重和防禦能力都不算優秀。

姓名：腓力士・史考畢尼格（Felix Schwarzen-egger）
出生年月：1966月10月22日
教育程度：魯道夫高中
珍魯西林音樂學院
身高：6呎4吋
體重：212磅
頭髮：黑色
眼睛：藍色
特徵：無明顯特徵，體格相當健壯
簡介：腓力士擁有藝術家豐富想像力，因此敏感而易衝動，同時脾氣暴躁易動怒。63名同班同學中以第11名成績畢業，雖只是中上的成績，不但相當聰明，同時體格強壯，社會經驗豐富。

犯罪管制中心檔案



姓名：辛姆斯・派屈克
化名：無
姓別：男
生日：1928年8月20日
出生地：中國上海
國籍：美國歸化公民
前科檔案：

- 1969——因詐欺被捕。隨後涉嫌向美國陸軍眷屬行騙，僞稱可代辦旅行團至西貢探

望越戰的親人。

- 1973 —— 涉嫌進口仿冒瑞士手錶，因證據不足而獲釋。
- 1983 —— 進口〝Kumquat — 3〞電腦而侵犯版權著作法被捕，證據不足宣告交保。
- 1983 —— 出口列管物質和違反海關關稅條例而被捕；證據不足而釋放。
- 1984 —— 販賣禁藥被捕，證據不足，交保。警方認爲辛姆斯在被捕之前，早已將所有證據湮滅。
- 1985 —— 涉嫌一宗謀殺案被捕。警方確認辛姆斯是謀殺雷利．威司的幕後元凶！但是因被害者的屍體未尋獲而宣告開釋。



姓名：哈特曼．愛德華

化名：無

性別：男

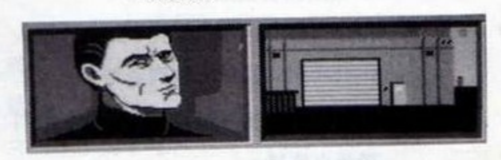
生日：1944 年 3 月 5 日

出生地：紐約市布魯克林區

國籍：美國公民

前科檔案：

- 1958 —— 因竊盜被捕，罪名成立且判刑三個月，於紐約布魯克林監獄服刑。
- 1968 —— 多次勒索被捕。罪名成立，判刑十年，囚監於紐約州立監獄。三年後因表現良好予以假釋。
- 1972 —— 收購贓物，再度被捕，因罪證不足交保。
- 1980 —— 販賣禁藥遭洛杉磯法院逮捕，因警方在偵辦期間侵犯哈特曼的憲法權利而宣告無罪。
- 1984 —— 涉嫌進口管制物質，證據不足而釋放。
- 1985 —— 涉嫌謀殺。因被害人一雷利．威司的屍體一直未找到，所以罪名不成立。
- 1987 —— 違反稅法，被判六個月徒刑和罰鍰 $ 25,000。



姓名：布雷德克．阿諾西司

別名：紅髮鬼

性別：男

生日：1956 年 11 月 7 日

出生地：加州，夫勒斯諾市

國籍：美國公民

前科檔案：

- 1968 —— 在校毆打同學及侮辱老師。由加州警局少年隊逮捕，由加州少年法庭判以「感化保護管束」教育。
- 1976 —— 在酒吧喧鬧被捕。後因涉嫌持武器搶刧商店而判刑 5 年，發監於州立監獄。
- 1979 —— 侮辱監獄警衛人員再追加兩年徒刑。
- 1985 —— 由太平洋船務公司（洛杉磯總公司）聘爲安全人員。
- 1989 —— 在酒吧中遭人嘲笑後持槍射殺該男子。布雷德克辯稱係出以「自衛行爲」因目擊證人不肯出面作證，遂宣告「紅髮鬼」無罪釋放。

姓名：卡麥克．約翰

別名：強尼小子〝Jonny〞
性別：男
生日：1943年11月7日
出生地：伊利諾州芝加哥市
國籍：美國公民
前科檔案：

- 1963 ——數次在芝加哥市勒索，罪名成立。入伊利諾州立監獄徒刑四年。
- 1966 ——在芝加哥市涉嫌以假骰子詐賭。再入伊利諾州立監獄，判刑兩年。
- 1970 ——涉嫌詐欺貸款。判刑五年，仍在伊利諾州立監獄。
- 1981 ——由太平洋船務公司聘爲安全人員。
- 1984 ——被控嚴重毆打一位潛入其公司的夜行者。因警衞職責和自衞行爲，卡麥克宣釋無罪。
- 1985 ——涉嫌謀殺DEA線民，雷利・威司因證據不足而開釋。

姓名：瓦第・亞曼都
別名：花都小子〝Spiffy〞
性名：男
生日：1961年12月18日
出生地：法國科西嘉島龐尼菲斯城
國籍：法國
前科檔案：

- 1978 ——加入法國外籍部隊第二空降師（乃法國軍事武力的精銳部隊，奉駐黎巴嫩的貝魯特，執行反恐怖份子的任務。後因涉嫌夜襲法國軍營而遭解職，這項罪名因缺乏目擊證人，控告不予成立。
- 1984 ——涉嫌持槍射殺一名商人後逃出科西嘉島（據線民指出，該商人因販賣禁藥的地盤與瓦第起衝突）。因證據不足，這項謀殺指控不予起訴。根據可靠的消息，瓦第是〝Union of Corse〞的一員，這是法國數一數二的犯罪組織。
- 1985 ——涉嫌謀殺DEA線民雷利・威司。亦因證據不足而開釋。瓦第現爲太平洋船務公司的老闆——辛姆斯工作，職務是個人助理兼保鑣。
- 後記——據秘密線民指出，瓦第隨身攜帶0.357大口徑手槍及科西嘉匕首，是個殺人不眨眼的危險份子，千萬小心。



姓名：福爾曼・麗莎
別名：無
性別：女
生日：1969年6月6日
出生地：加州凡紐市（Van Nuys）
國籍：美國公民
前科檔案：

- 1984 ——遭雷曼・橡樹市警局逮捕，罪名爲非法持有大麻（當時麗莎尚未成年），罪名成立後麗莎在感化所渡過了三十天。
- 1985 ——被犯罪管制局（LAPD）竊扒組逮捕，涉嫌在洛杉磯市區的百老滙皇宮購物中心行竊，判以六個月的牢獄生涯。
- 1986 ——再度因行竊及非法擁有古柯鹼而遭比佛利山警局逮捕。罪名成立且被判六

遊戲說明篇

個月徒刑。

- 1987 ——犯罪管制局（LAPD）風化組將麗莎逮捕，因其在日落林蔭大道拉客。罪名成立，處 500 塊罰鍰，後由麗莎的哥哥——戈斯・福耳曼代爲繳淸。戈斯爲太平洋船務公司的司機。




姓名：高斯・福耳曼

生日：1956 年 1 月 7 日

教育程度：安東尼高中

　　　　　加州大學曼德東分校

性別：男

身高：5 呎 11 吋

體重：171 磅

頭髮：金黃色

眼睛：藍色

特徵：習慣戴著一頂司機帽




姓名：都莉特・蒙妮卡

性別：女

生日：1958 年 9 月 22 日

教育程度：邁阿密高中

　　　　　布斯基商業學院

身高：5 呎 7 吋

體重：123 磅

頭髮：黑色

眼睛：棕色

特徵：蓄短髮



姓名：蘇倫

生日：1949 年 11 月 3 日

教育程度：香港學校

　　　　　台灣大學企管系

性別：男

體重：141 磅

身高：5 呎 5 吋

頭髮：黑色

眼睛：棕色

特徵：蓄八字鬍



姓名：麥克瑞格・史蒂夫

生日：1947 年 6 月 8 日

教育程度：愛丁堡學院

性別：男

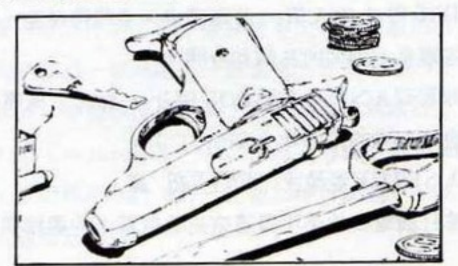
身高：5 呎 11 吋

體重：197 磅

頭髮：黑色

眼睛：藍色

※註：麥克是英國移民



/徐政棠

遊戲說明篇

IBM

一幅魔法卷軸
展開一場精心動魄
精彩刺激的上古傳說

風生雲起際會時
龍騰虎嘯天地變



◐遊戲簡介

一個魔法仍然存在的遙遠時空，一位任意蹂躪萬物的邪惡女皇，一名相貌平凡、身材矮小的英雄參與一項剷滅邪惡的神聖使命。在他的冒險歷程中充滿許多心驚膽顫、可歌可泣的事蹟。而現在你所擁有的卷軸，就可以帶領你進入他們的世界。

◐設定電腦模定

經由SETUP 程式，你可以設定電腦所用的螢幕顯示器及操作遊戲的設備，SETUP 也能夠幫你把程式由軟式磁碟片移到硬式磁碟機。當你第一次進入遊戲之前，一定要先執行SETUP。另外要說明的是，由於風雲際會佔據了相當大的磁片容量，沒有剩餘的空間存置磁碟機作業系統（DOS），所以一定要先啓動DOS才能進入遊戲。

⑴在僅有一台磁碟機的電腦上執行SETUP：

①把DOS磁片放入第一台磁碟機，並開啓電源。

②回答螢幕上詢問的日期和時間。

③當你看到A＞時，取出DOS磁片，放入「風雲際會」程式的第一片（DISK 1）。

④輸入SETUP並按下 ENTER 鍵。

⑤根據目前電腦的使用周邊來更改螢幕上的選擇項。

⑥完成一切設定之後，選擇最後一項QUIT SETUP。此時電腦會把設定的一切選項存入磁碟片中。欲進入遊戲時，只要出現A＞之後打入AUTOEXEC，然後按下 ENTER 即可。

⑵在備有兩台磁碟機的電腦上執行SETUP：

①把DOS磁片放入第一台磁碟機，並把「風雲際會」的第一片磁片（DISK 1）放入第二台磁碟機，然後打開電腦的電源。

②回答電腦詢問的日期與時間。

③當你看到A＞時，打入B：。

④輸入SETUP後，按下 ENTER 。

⑤依照電腦的使用周邊來更改螢幕上的選擇項。

⑥選擇最後一項時，程式會將目前的設定狀況存入磁片。

⑦進入遊戲時請把第一片磁片（DISK 1）放入第一台磁碟機，第二片磁片（DISK 2）放入第二台磁碟機。然後打入AUTOEXEC按下ENTER鍵即可。

⑶在備有硬碟（Hard-Disk）的電腦上執行SETUP：

①開啓電源。

②回答電腦所詢問的日期和時間。

③當你看到C＞時，把「風雲際會」第一張磁碟片放入第一台磁碟機。

④輸入A:，按下 ENTER 鍵。

⑤輸入SETUP，按下 ENTER 鍵。

⑥依照電腦周邊狀況來更改螢幕上的選擇項。

⑦選擇最後一項時，電腦會把目前設定的狀況存入磁片。

⑧欲進入遊戲只要在A＞打入AUTOEXEC，按下 ENTER 鍵即可。

(4)將程式移到硬碟上：

雖然風雲際會具有軟體保護，但玩者仍然可以把程式移到硬碟之中。下列程序將會在你的硬碟上建立一個WILLOW的子目錄，並把所有必要的檔案都複製到硬碟之中。

一旦磁碟片上執行過下列程序，則該磁片將無法再次使用此一功能（把程式再移到另一台硬碟上），除非你把硬碟上的程式用Uninstalling的功能移回原磁片。

◐魔法卷軸

進入遊戲之後，你會看到一卷展現在螢幕上的卷



精緻的標頭畫面。



魔法卷軸的第二行，WILLOW即爲古文之一。

軸，以及一支魔杖。這份卷軸上記載了衞羅．烏復古得（Willow Ufgood）護衞愛蘿拉．丹娜（Elora Danan），打敗邪惡女皇芭芙摩達（Bavmorda）的冒險歷程。你可以用PAGE UP和PAGE DOWN（在鍵盤最右方的數字鍵上）來控制卷軸的捲動方向或使其停止。在卷軸停止時，可用右方的方向鍵來控制魔杖的移動方向。

這份卷軸的作用不僅於此，更是通往「風雲際會」這個奇幻世界的一道門戶，而魔杖正是唯一的鑰匙。卷軸上出現許多奇異字形的古代文字，「DUNGEON」就是個很好的例子。把魔杖移到這個字上，再按下空白鍵時立刻進入卷軸所記載的故事裏，登列「風雲際會」中的英雄之一，承擔必須完成的使命。

每一個古文都有特定意義，所以玩者在探索其功用時一定得特別謹愼，並非所有文字的用途都和所代表的意義一樣單純，一個聰明的玩家會小心地一一嘗試。例如選擇了卷軸上記載的戴基尼路口（Dikini Crossroad）——就在那克馬爾（Nockmaar）樹林圖案的下方，你會以練習模式（後述）進入戴基尼路口。

遊戲說明篇

◐進人遊戲方式

「風雲際會」提供了兩種不同的遊戲方式，練習模式及任務模式；選擇練習模式，玩者可進入遊戲中的大部份情節中，練習一切必要的技巧。你可以藉此得知敵我雙方的強弱情況，找出迷宮內的正確路線，以及足以摧毀芭芙摩達王后的力量。

欲以練習模式進入故事中任何情節，只需在卷軸上找到適當的古文，把魔杖移至其上，再按下空白鍵即可。若進行遊戲時想要回到魔法卷軸上，並取消目前的遊戲狀況，請按 ESC 鍵。

任務模式要求比較嚴格，必需從情節剛開始時進入遊戲，並依照故事的情節一一進行，完成各個情節所賦予的使命——拯救女嬰並摧毀邪后。你有八次機會完成所有任務——每一次失敗，代表芭芙摩達邪后燃起了一支火燭；當八支火燭全部點燃，儀式立即展開，奧蘿拉也將永無生機！欲進行任務模式，請把魔杖移到WILLOW字上，按下空白鍵。你會從「DUNGEONS」開始進行遊戲，並隨著「風雲際會」的故事情節一段段發展下去。

◐硬體須求

執行「風雲際會」須要下列配備：

(1)一台 IBM個人用電腦，Tandy 1000/3000或和IBM百分之百 相容電腦，至少須 512 K記憶容量。

(2)一台或二台磁碟機（亦可配合硬式磁碟機）。

(3)磁碟機作業系統（DOS）一片，須 3.2 版以上。

(4)螢幕及顯示卡（可用單色卡，CGA或EGA）。

(5)搖桿或老鼠（並非絕對必要）。

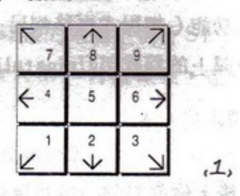
◐操作方式

「風雲際會」可用鍵盤，搖桿或老鼠來進行遊戲。以下說明一般的操縱規則。

(1)一般規則

①老鼠：通常老鼠是用來移動螢幕上的指標（如魔杖），再用最左方的按鈕來選定。有少數情況，你必須以使用搖桿的方式來移動老鼠。

②鍵盤：鍵盤上的八個方向鍵和搖桿的移動方向是完全相同的，如圖一。



(1)



凱亞揮舞著長劍，策馬追來。



魔后芭芙魔達得意的狂笑。

遊戲說明篇

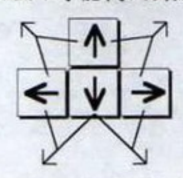


抱著愛蘿拉的衛羅，必須穿越危險的樹林……



剛進入樹林的衛羅。

若鍵盤上所用的是四個方向鍵（如圖二），則必須二個鍵同時按下才能代表斜方向的移動。



你也可以使用下列二組按鍵來進行遊戲：

U Z O	E R T
J K L	S D E
M ， ．	Z X O

不論你使用那一組按鍵，都以空白鍵作爲選定或發射鈕。

③搖桿：搖桿是最合適的操縱工具。把搖桿移向八個方向來控制螢幕上人物的移動，是最快速而簡單的。當你要選定項目或發射時，請按下1號鈕；2號鈕在遊戲中毫無用處。

⑵遊戲控制

①魔法卷軸：此時你可以停止或捲動卷軸，選擇古代文字以進入遊戲。

- 使用搖桿或老鼠——把魔杖移到畫面頂端或下方，即可捲動卷軸。魔杖越靠近上下界限，捲動速度就越快。
- 使用鍵盤——使用方法鍵移動魔杖，用 Page Down 來移動卷軸。
- 使用空白鍵或1號鈕來選定文字。

②地窖：在複雜的通道中，你可以向前、向左、向右或後退一步。

- 使用老鼠——把螢幕上的游標移到欲前往的方向，再按下最左邊的按鈕。欲後退時，把游標移至螢幕底部。
- 使用搖桿——把搖桿移向欲前往的方向，再按下按鈕即可。
- 使用鍵盤——使用方向鍵來指定方向。

③樹林：你必須逃離敵方士兵及死亡之犬的追殺，抵達戴基尼十字路口。投擲橡實可阻止敵人，發現地上有橡實，跑過時即可拾起。

- 使用老鼠——把老鼠移向欲前進的方向，按下最左方的按鈕，即可向面對的方向投出橡實。
- 使用搖桿——同上，發射時請按下1號鈕。
- 使用鍵盤——使用方向鍵來控制人物的移動方向，用空白鍵扔出橡實。

④戴基尼十字路：把游標移到牢籠上，按下發射鈕

(或空白鍵)即可。

⑤施法：選擇三個正確的咒文以改變芬・蕾絲羅的形狀。

・使用老鼠或搖桿——把魔杖移至所選擇的咒文上，再按下按鈕(老鼠爲最左邊按鈕，搖桿爲1號鈕)以選定文字。

・使用鍵盤——使用方向鍵來移動魔杖，以空白鍵選擇。

⑥冰穴：在冰穴中你必須迅速找出通往出口的通路。

・使用老鼠或搖桿——左右移動代表向左或向右轉。

・使用鍵盤——用方向鍵指定移動方向。

⑦戰鬥：你將駕御瘋馬提根以對抗敵方的指揮司令凱亞。在這之前，你必須跳躍或蹲下躲開箭矢、長矛及油桶的攻擊，並脚步不停衝向凱亞，使用下列的攻擊方式擊倒凱亞，登上右方通往高塔的階梯。

・使用老鼠、搖桿或鍵盤：



發射鈕(或空白鍵)未按下時

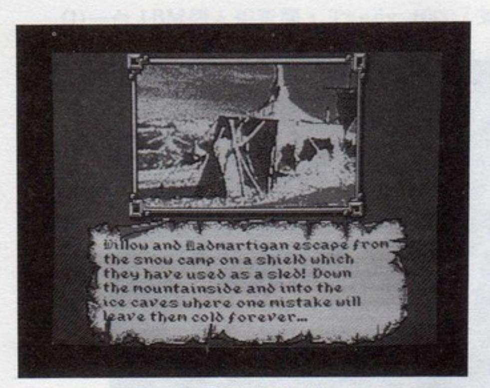


發射鈕(或空白鍵)按下不放時

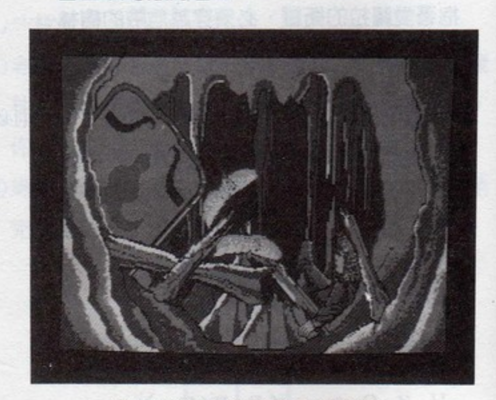
⑧特殊按鈕：

・ESC——離開遊戲，回到魔法卷軸的畫面。

・F10——結束整個遊戲，回到DOS中。



雪山頂的敵方管區。



進入冰洞的衛羅及瘋馬提根。

◐遊戲說明

在「風雲際會」中的每位英雄均有其特定的任務與危險。下文將一一說明遊戲中每一部分所須完成的使命，這也是拯救奧蘿拉的唯一途徑。

⑴地窖(Dungeons)：

終於發現奧蘿拉・丹娜的線索了！但是她所處的境況十分危險，因爲邪后芭芙摩達早已下令集中全國的孕婦在那克馬爾城堡內的地窖待產，所以奧蘿拉一出生便淪入妖后的掌握。

幸好尚存一線希望；依思那(Ethna)，也就是奧蘿拉的接生婆禁不住奧蘿拉母親的苦苦哀求，決定帶著這個女嬰逃出城堡。在錯綜複雜的通道之中

，已經佈滿邪后派出的爪牙，正在搜尋逃脫的嬰兒和接生婆。依思那必須盡快找到出口，因爲後面的追踪爪牙正緊追不捨！

在遊戲的這個部份中，你就是依思那本人，必須找到城堡的出口才能完成任務。在地窖的通道中，只能向前、向左、向右或後退，沒有任何攻擊能力。至於控制方法，請參看第六章。

⑵樹林（Woods）：

這是衛羅將面臨的第一項難題，他必須穿過埋伏敵人士兵和死亡犬（Death Dogs）的樹林，前往戴基尼十字路口。

你可以控制衛羅的奔跑方向，務必避開所有的敵人。遇上危險時，可以使用衛羅身上的三粒魔法橡實，把任何東西化成石像。這類橡實可以在樹林中找到，但數量非常有限。除了對付敵人的爪牙和死亡之犬外，也要小心地面上的坑洞和沼澤。而且戴基尼十字路口在河的對岸，只有走過木橋或踩著河上的石塊才能過河。

⑶戴基尼十字路口（Daikini Crossroad）：

這裏有兩個籠子，其中一個關著戴基尼戰士——瘋馬提根（Madmartigan），而另一個籠內是骨骸。請參照第六章的控制方式，打開正確的牢籠。



凱亞終於出現在那克馬爾城堡。



瘋馬提根和凱亞的生死之戰。



衛羅必須找出三個正確的咒文，才能改變愛蕾絲羅的外觀。

⑷施法（Spellcasting）：

施法是法師所必備的基本能力，你必須盡全力把善良法師芬·蕾絲羅由獸形變回人形。但是由於你的能力尚不足以控制魔法，所以必須在冒險過程中分三次程序，第一次將芬·蕾絲羅由鼠類變成烏鴉，第二次由烏鴉變成山羊，最後才恢復人形。

施法時螢幕下方會出現 13 個有關咒語的古文，以正確的順序組合其中三個咒文後，便能完成變化形態的任務。若咒文選擇無誤，但組合順序不對時，將會變成某些奇形怪狀的生物。若選出的咒文和此次施法範圍完全無關，那會發生可怕的事情，任務也即宣告失敗。



蕾絲羅的外型將繫於咒文選擇的正確與否。

⑸冰穴（ Ice Cave ）：

為了逃出邪后軍團統帥——凱亞的魔掌，瘋馬提根和衞羅坐在盾牌上自山頂的敵方營區直衝而下。當停下來之後，發現正置身於一個螺旋繁複的洞穴中……。

在冰穴中，你只能向前、向左或向右邊的通道前行，不准後退。而且這個洞穴只有一個出口。

⑹戰鬥（ Battle ）：

在那克馬爾城堡中，掀起了一場驚天動地的正邪之戰。瘋馬提根和凱亞二人即將展開生死之鬥，除非凱亞倒下，否則他們將無法抵達邪后所在的城堡。

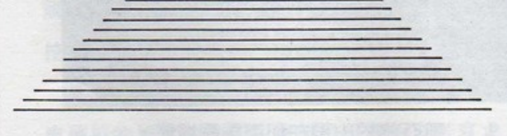
當世兩大劍術高手的生死之戰，你控御瘋馬提根的動作，有七種基本的行動方式，在特定的攻擊方式之下必定可擊敗凱亞。

⑺最後的戰爭（ The Final Battle ）：

除非進入任務模式一舉完成前面六項任務，否則無法接受這項最後的挑戰。你必須在邪后走到祭壇之前唸出正確的咒語，否則祭壇上的愛蘿拉將萬劫不復。施法規則和第 4 節所述相同，但是需要 9 種咒文才能發生功效。最後的結果無法預知，如果你在芬·蕾絲羅的變形考驗中小心學習，你將可救出奧蘿拉。

◐遊戲重設

一旦玩完整個遊戲之後，你可以利用這項功能將遊戲的各個部分重新設定。用魔杖選擇卷軸盡頭的 Mindscape 圖形時，螢幕上會出現數項選擇，你可以任選其中的項目來重設遊戲中的各個情節，重新展開另一個完全不同的歷險。





冰城傳奇Ⅲ ——人物資料修改

「冰城傳奇Ⅱ」已推出好一陣子，整個遊戲設計得非常精良，一些新的設計又使整個遊戲的結構更加完美，像地圖的顯示、時間及地理兩種占卜師等。尤其是地理占卜師，在說明書中可以看到他有許多強力的法術，但是遊戲之初，根本無法轉業爲地理占卜師，於是又動了修改的念頭。

這一次，人物資料不做任何保護，你可以由磁片中找到所有存在冒險者之家的人物，或是一個組成的隊伍。首先使用C.I.A.或是Copy Ⅱ Plus 來搜尋資料的程式，找到人物的姓名再加以修改。

Byte	修改值	意義
$ 00～$ OF	不改	姓名。
$ 10～$ 14	1F、1F、1F、1F、1F	五項屬性的值，最大值爲 31，化爲十六進位的 1F。
$ 15～$ 18	不改	經驗值。
$ 19～$ 1C	隨意	金錢。
$ 1F	不改	人物的等級，最好不要修改，若是要修改最好不要改超過 0D。
$ 21～$ 24	OF、27、OF、27	生命值，OF、27 爲 99、99。
$ 25～$ 28	OF、27、OF、27	法力點數及上限。
$ 29	不改	人物的職業。
$ 2A	不改	種族。
$ 2B	不改	性別。
$ 2E $ 2F	不改	人物的AC值，因爲是依據護具來計算的，因此最好不要改。
$ 30～$ 53	各人依情況	每個人身上所帶的物品，三個Byte爲一組，第一個Byte之值爲00時表物品未使用，01爲正在使用，02爲無法使用（02）；第二個Byte是物品的編號；第三個Byte表示物品還可以使用的次數，如爲FF可無限次的使用。
$ 54～$ 63	註一	人物所會的法術。
$ 64～$ 66	註二	人物的特殊技能

註一：法術的修改法

在「冰城傳奇Ⅱ」中共有一百廿五種法術，而每一個Byte中有八個bit，每一個bit爲1時表示已學會了這種法術。因此若想要學會所有的法術，只要將這十六個Byte前十五個值改爲FF，最後一個改爲F8，就擁有全部一百廿五種法術了，法術的排列方式和說明書上一樣。

註二：特殊技能的修改法

在遊戲中的某幾種職業有特殊技能，小偷有五種特殊的技能，包括了Disarm Traps、Identify Item、Identify chest、Hide in Shadow 和 Critical hit；獵人有致命一擊的力量；詩人有吟唱的能力，其資料都由 $ 64～$ 66 這三個Byte來控制，以下就這三種人物的資料做一解說：

- 小偷（Rogue）

$ 64：Disarm Trap的能力，改爲FF。

OAK

$ 65 ：Indentify Item及Chest的能力，改爲FF。

$ 66 ：Hide in Shadow及Critical Hit的能力，改爲FF。

● 獵人（Hunter）

$ 64 ：致命一擊（Critical Hit）的能力，改爲FF。

● 詩人（Bard）

$ 64 ：所能吟唱的數目，依等級的不同來修改。

$ 65 ：所會的曲子，原先爲FC只會六首歌曲，改成FF才會八首曲子。

職業表：

00 ：Warrior
01 ：Sorcerer
02 ：Wizard
03 ：Conjurer
04 ：Magician
05 ：Rogue
06 ：Bard
07 ：Paladin
08 ：Hunter
09 ：Monk
0A ：Archmage
0B ：Geomancer
0C ：Chronomancer

人種表：

00 ：Human
01 ：Elf
02 ：Dwarf
03 ：Hobbit
04 ：Half-Elf
05 ：Half-Orc
06 ：Gnome

性別表：

00 ：Male
01 ：Female

物品表：

01 ：Torch
02 ：Lamp
03 ：Broadsword
04 ：Shartsword
05 ：Dagger
06 ：War Axe
07 ：Halbard
08 ：Long Bow
09 ：Staff
0A ：Buckler
0B ：Tower Shiejd
0C ：Leather Armor
0D ：Chain Mail
0E ：Scale Armor
0F ：Plate Armor
10 ：Robes
11 ：Helm
12 ：Leather Gloves
13 ：Gauntlets
14 ：Mandolin
15 ：Spear
16 ：Arrows
17 ：Mthe sword
18 ：Mthe Shield
19 ：Mthe Chain
1A ：Mthe Scale
1B ：Giant fan
1C ：Mthe Bracers
1D ：Bard sword
1E ：fire Horn
1F ：Litewand
20 ：Mthe Dagger
21 ：Mthe Helm
22 ：Mthe Gloves
23 ：Mthe Axe
24 ：Shuriken
25 ：Mthe Plate
26 ：Molten fag
27 ：Spell Spear
28 ：Shield Ring
29 ：fin's flute
2A ：Kael's Axe
2B ：Mthe Arrows
2C ：Dayblade
2D ：Shield Staff
2E ：Elf Cloak
2F ：Havkbjade
30 ：Admt sword
31 ：Admt Shield
32 ：Admt Helm
33 ：Admt Gloves
34 ：Pureblade
35 ：Boomerang
36 ：Ali's Carpet
37 ：Luck shield
38 ：Dozer fgn
39 ：Admt Chain
3A ：Death Stars
3B ：Admt Plate
3C ：Admt Bracers
3D ：Slayer fgn
3E ：Pure Shield
3F ：Mage Staff
40 ：War Staff
41 ：Thief Dagger
42 ：Soul Mace
43 ：Ogrewand
44 ：Kato's Bracer
45 ：Sorcerer Staff
46 ：Galt's flute
47 ：frost Horn
48 ：Ag's Arrows
49 ：Dmnd shield
4A ：Bard Bow
4B ：Dmnd Helm
4C ：Elf Boots
4D ：Vanguisler fgn
4E ：Conjur Staff
4F ：Staff of Lov
50 ：Hame Sword
51 ：Power staff
52 ：Breath Ring
53 ：Dragon Shield
54 ：Dmnd Plate
55 ：War gloves
56 ：Wizhelm

OAK

57 : Dragonwand
58 : Deathring
59 : Crystal sword
5A : Speed boots
5B : Flame Horn
5C : Zen Arrows
5D : Death drum
5E : Pipes of Pen
5F : Power Ring
60 : Song Axe
61 : Trick Brick
62 : Dragon fgn
63 : Mage fgn
64 : Troll Ring
65 : Aram's Knife
66 : Angra's Eye
67 : Herb fgn
68 : Master Wand
69 : Brother fgn
6A : Dynamite
6B : Thor's Hammer
6C : Stone blade
6D : Holy Handgrenade
6E : Master Key
6F : Nospin Ring
70 : Crystal Lens
71 : Smokey Lens
72 : Black Lens
73 : Sphere of Lens
74 : Wand of Power
75 : Acorn
76 : Wineskin
77 : Night spear
78 : Tslotha's Head
79 : Tslotha's Heart
7A : Arefolia
7B : Valarian's Bow
7C : Arwsof Life
7D : Canteen
7E : Titan Plate
7F : Titan Shield
80 : Titan Plate
81 : Fire spear
82 : Willow flute
83 : Fire brand
84 : Holy sword
85 : Wand of star
86 : Light star
87 : Crown of Truth
88 : Belt of Alliria
89 : Crystal Key
8A : Tao Ring
8B : Stealth Arrow
8C : Yellow Staff
8D : Steady Eye
8E : Divine Halbard
8F : Incense
90 : I-ching
91 : White Rose
92 : Blue Rose
93 : Red Rose
94 : Yellow Rose
95 : Rainbow Rose
96 : Magic Triangle
98 : Hammer of Wrath
99 : Ferofist's Helm
9C : Helm of Justice
9D : Sceadu's Cloak
9E : Shadelance
9F : Black Arrows
A0 : Werra's Shield
A1 : Strifespear
A2 : Sheetmusic
A3 : Right Key
A4 : Left Key
A5 : Lever
A6 : Nut
A7 : Bolt
A8 : Spanner
A9 : Shadow Lock
AA : Shadow Door
AB : Misericorde
AC : Holy Arenger
AD : Shadowshiv
AE : Kali's Garrote
AF : Flame Knife
B0 : Red's Stiletto
B1 : Heartseeker
B5 : Dmnd Scale
B6 : Holy TNT
B7 : Eternal Torch
B8 : Oscon's Staff
B9 : Angle's Ring
BA : Death Horn
BB : Staff of Mangar
BC : Tesla Ring
BD : Dmnd Bracers
BE : Death fgn
BF : Thunder Sword
C0 : Poison Dagger
C1 : Spark Blade
C2 : Galvanic Oboe

OAK

- C3 : Harmonic Gem
- C4 : Tung Shield
- C5 : Tung Plate
- C6 : Minstrels Glove
- C7 : Hunters Cloak
- C8 : Death Hammer
- C9 : Blood Mesh Robe
- CA : Soothing Balm
- CB : Mages Cloak
- CC : familiar Fan
- CD : Hourglass
- CE : Thieves Hood
- CF : Surehand Amulet
- D0 : Thieves Dart
- D1 : Shrill Flute
- D2 : Angel's Harp
- D3 : The Book
- D4 : Troth Lance
- D5 : Dmnd suit
- D6 : Dmnd Flail
- D7 : Purple Heart
- D8 : Titan Bracers
- D9 : Eelskin Tunic
- DA : Sorcerer's Hood
- DB : Dmnd Staff
- DC : Crystal Gem
- DD : Wand of Force
- DE : Cli Lyre
- DF : Youth Potion
- F0 : Mthr suit
- F1 : Titan suit
- F2 : Mages Glove
- F3 : Flare Crystal
- F4 : Holy Missile
- F5 : God's Blade
- F6 : Hunter Blade
- F7 : Staff of God
- F8 : Horn of Gods

修改前的資料

```
 D5AA96 Y DEAA  DOS   SL=6 T=22 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA  3.3   DR=2 S=0E <--> 001
 D5AAAD O DEAAEB      PR=1 <*L> <62> <H>

 00:  D7 C9 DA C1 D2 C4 A0 C6  CF D8 FF FF FF FF FF FF   :WIZARD FOX......:   法師
 10:  0E 0A 0F 0C 0A 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
 20:  00 17 00 17 00 0B 00 0B  00 03 00 00 36 00 02 00   :............6...:
 30:  01 10 FF 01 09 FF 01 02  01 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 40:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 50:  00 00 00 00 E0 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :.... ...........:
 60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 80:  D2 CF C7 D5 C5 A0 C6 CF  D8 FF FF FF FF FF FF FF   :ROGUE FOX.......:   盜賊
 90:  0F 08 0E 0A 06 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
 A0:  00 1D 00 1D 00 00 00 00  00 05 00 01 30 00 04 00   :............0...:
 B0:  01 04 FF 01 0C FF 01 0A  FF 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 C0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 D0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 E0:  0Q 00 00 00 14 14 14 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

```
 D5AA96 Y DEAA  DOS   SL=6 T=22 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA  3.3   DR=2 S=0D <--> 001
 D5AAAD O DEAAEB      PR=1 <*L> <62> <H>

 00:  C2 C1 D2 C4 A0 C6 CF D8  FF FF FF FF FF FF FF FF   :BARD FOX........:   詩人
 10:  0D 08 0E 0F 07 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
 20:  00 13 00 13 00 00 00 00  00 06 00 00 21 00 08 00   :............!...:
 30:  01 14 FF 04 76 0A 01 03  FF 01 0E FF 01 0A FF 01   :....v...........:
 40:  11 FF 01 12 FF 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 60:  00 00 00 00 01 FC 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :.....|..........:
 70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 80:  C8 D5 CE D4 C5 D2 A0 C6  CF D8 FF FF FF FF FF FF   :HUNTER FOX......:   獵人
 90:  0B 0C 0E 0C 07 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
 A0:  00 13 00 13 00 00 00 00  00 08 00 00 21 00 08 00   :............!...:
 B0:  01 03 FF 01 0E FF 01 0A  FF 01 11 FF 01 12 FF 00   :................:
 C0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 D0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 E0:  00 00 00 00 05 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
 F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

OAK

修改後的資料

```
D5AA96 Y DEAA  DOS  SL=6 T=22 <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.3  DR=2 S=0E <--> 001
D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <62> <H>

00:  D7 C9 DA C1 D2 C4 A0 C6  CF D8 FF FF FF FF FF FF   :WIZARD FOX......:  法師
10:  1F 1F 1F 1F 1F 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
20:  00 0F 27 0F 27 0F 27 0F  27 03 00 00 36 00 02 00   :..'.'.'.'...6...:
30:  01 10 FF 01 09 FF 01 02  01 00 00 00 00 00 00 00   :................:
40:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
50:  00 00 00 00 FF FF FF FF  FF FF FF FF FF FF FF FF   :................:
60:  FF FF FF F8 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :...x............:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  D2 CF C7 D5 C5 A0 C6 CF  D8 FF FF FF FF FF FF FF   :ROGUE FOX.......:  盜賊
90:  1F 1F 1F 1F 1F 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
A0:  00 0F 27 0F 27 00 00 00  00 05 00 01 30 00 04 00   :..'.'.......0...:
B0:  01 04 FF 01 0C FF 01 0A  FF 00 00 00 00 00 00 00   :................:
C0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
D0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
E0:  00 00 00 00 FF FF FF 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

```
D5AA96 Y DEAA  DOS  SL=6 T=22 <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.3  DR=2 S=0D <--> 001
D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <62> <H>

00:  C2 C1 D2 C4 A0 C6 CF D8  FF FF FF FF FF FF FF FF   :BARD FOX........:  詩人
10:  1F 1F 1F 1F 1F 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
20:  00 0F 27 0F 27 00 00 00  00 06 00 00 21 00 08 00   :..'.'.......!...:
30:  01 14 FF 04 76 0A 01 03  FF 01 0E FF 01 0A FF 01   :....v...........:
40:  11 FF 01 12 FF 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
60:  00 00 00 00 01 FF 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  C8 D5 CE D4 C5 D2 A0 C6  CF D8 FF FF FF FF FF FF   :HUNTER FOX......:  獵人
90:  1F 1F 1F 1F 1F 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 01   :................:
A0:  00 0F 27 0F 27 00 00 00  00 08 00 00 21 00 08 00   :..'.'.......!...:
B0:  01 03 FF 01 0E FF 01 0A  FF 01 11 FF 01 12 FF 00   :................:
C0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
D0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
E0:  00 00 00 00 FF 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

◨ ／蔡承澔



冰城傳奇Ⅲ ——經驗複製法

殺死了Brilhasti 之後，會被傳送回檢閱廳，長老也會高興地賜給每人六十萬點的經驗點數。但是，若再去殺一次，長老就不會給你任何東西了，不是很可惜嗎？有一個補救的好方法：

首先隊伍中要有人殺死過Brilhasti ，且要留一個空位。到了檢閱廳門口時，再叫法師施叫喚生物的法術，隨便狼也好、幻像也好。此時再進入檢閱廳，每人又可加六十萬點的經驗。出門後，把原先叫出來的特別隊員踢掉，再重新叫一名出來，又可獲得六十萬點的經驗。用此方法，馬上就能讓隊員的生命升到一千點以上，也能施各種高級法術（某些除外），而且法力點數有增無減。 ◨

／陳志勳



歐洲公路戰——人員與補給

在「歐洲公路戰」這個角色扮演遊戲中，您一定常有人員太多，而補給品缺乏的煩惱。當然您可以盡量掠奪，戰鬥，但光陰似箭，日月如梭，運氣不好一定趕不上消耗速度；況且「變種人」是取之不盡，用之不竭，人太多，抗毒劑一定會不夠。唉！怎麼辦呢？

下午三、四點時，按Ⓒ鍵派遣低等級的DRAG-OON或ELSORT，出去偵察（必須在城市中），多派一點，一定有人會去找油來抹脚底（溜了）；人員減少了，食物的消耗當然跟著減少，第二天再叫人員回來就好了。

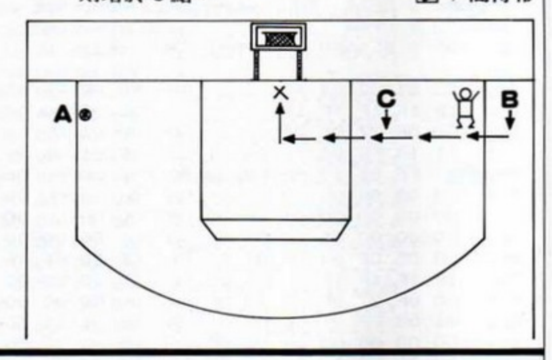
和「變種人」交戰後若被傳染而生病，使用同樣方法減少人員，再用抗毒劑使高等級的人員恢復健康後，再叫人員回來卽可。 ▮／白耕杰

IBM 明星杯籃球賽——卡位進球妙招

「明星杯籃球賽」是目前電腦籃球史上最棒的遊戲，二對二的設計使人眞正投入比賽。這裡提供一妙招在打TEAMMATES（兩人同隊）時使用，保證球球進：

如附圖，第一人帶球站於A點，第二人則視情況（註）站於B或C點，然後快速依箭頭方向移動在籃下卡好位置。此時第一人投籃，當球將進籃的一剎那，第二人躍起；若球進則得三分，若球不進則必被第二人補進，故命中率百分之百。多次練習之後，必能得心應手，百發百中！

註：若電腦守盯人則站於B點，若電腦守區域防守則站於C點。 ▮／簡博彬



IBM 忍者大對決——武器增加法

相信曾玩過「忍者大對決」的玩家對於遊戲中武器使用的方式一定印象深刻，但以二把飛刀、三把盲粉、九支流星鏢的武器數量是否覺得太少了，想稍做修改嗎？

用PC TooLS做File EDIT讀入Master. EXE檔，讀取Sector 255，可找到位址136其值爲盲粉數（03），位址263其值爲飛刀數（02），位址268其值爲流星鏢數（09）。

以上之03、02、09各值皆可改爲$ 00～$FF，實際修改則視自己需要而定。

```
PC Tools R2.02                                          Vol Label=None
-------------------------------Sector Edit Service-------------------------------
Path=B:\*.*
File=MASTER.EXE     Relative sector being displayed is: 0000255

Displacement ------------------ Hex codes---------------------     ASCII value
 0080(0050)  FF 19 00 C7 06 00 1A 00 00 C7 06 02 1A 00 00 C6        v
```

OAK

```
0096(0060)  06 04 1A 00 C6 06 05 1A 00 C7 06 06 1A B8 0B C7
0112(0070)  06 08 1A B8 0B C6 06 0A 1A 00 C6 06 0B 1A 09 C6
0128(0080)  06 0C 1A 02 C6 06 0D 1A 03 C6 06 0E 1A 00 C7 06
0144(0090)  0F 1A 00 00 C7 06 11 1A 00 00 C7 06 13 1A 00 00         <
0160(00A0)  C7 06 15 1A 00 00 C6 06 17 1A 00 C7 06 18 1A 00              ^
0176(00B0)  00 E8 38 32 E8 9C 32 B6 02 B2 00 B7 00 B4 02 CD    82  2  *   + =
0192(00C0)  10 8D 16 88 0F B4 09 CD 21 B4 0C B0 00 CD 21 B4   >     + =!+ * =!+
0208(00D0)  00 CD 16 E8 16 32 E8 7A 32 C6 06 17 1A 00 C6 06    =    2 z2
0224(00E0)  D1 19 01 E8 06 32 BB 00 00 C7 06 0F 1A 86 6B E8    v    2=        k
0240(00F0)  BE 2E BB 2D 00 C7 06 0F 1A 90 71 E8 B2 2E C6 06    .=-       q *.
0256(0100)  D1 19 00 C6 06 0C 1A 02 C6 06 0B 1A 09 C7 06 F7    v
0272(0110)  19 6C 12 C7 06 F5 19 20 12 C7 06 DE 19 80 0C C7   vl      v      v
0288(0120)  06 63 19 20 12 C7 06 65 19 6D 12 C6 06 C8 16 00    cv     evm    =
0304(0130)  C7 06 08 1A 7C 15 C7 06 ED 19 01 00 C6 06 C7 16      . |     v
0320(0140)  01 C6 06 BF 16 00 E8 C2 33 80 3E C8 18 01 75 03       +    +3 >=^ u

 ^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

/陳威成

小結技

IBM 星際特遣隊——快速生錢法

若玩遍了法術以及神兵利器後，拿起雷射槍和太空海盜或外星人好好地大幹一場也是蠻刺激的。但是一旦在戰鬥時發現自己的防護衣及武器竟然沒有敵人的優良；或者在星艦對決時被對方的雷射砲和飛彈打得片甲不留時，不禁嘆一口氣，如果有很多錢的話，就好辦事了！

「星際特遣隊」唯一的缺點就是錢不太好賺，尤其是接到要爆破大海盜 Blackbeard 的基地任務時，如果沒有精良裝備，恐怕永遠無法圓滿達成任務。筆者就是玩到這裏，歷經幾次失敗，不得不修改。

利用Pctools的Edit /View功能，查看Disk1 的Charinfo.bas 檔在 Sector 0, Displacement 323 至 326 四個Byte的位置，改成×× ×× ×× 9F（×：數字自定），以及Displacement 319 至 321 三個 Byte 的位置改成×× ×× 20。如此就有近千萬圓的財產了，裝備自然不成問題。但要注意的是，第 326 Byte的位置絕不可比 9F大，否則在玩的時候，一開始的確會有一筆天文數字的錢，但只要你一買（或賣）一件物品時，你會發現你只剩一百萬圓了。所以不要太貪心，其實五百萬已是非常夠用的了。

/張達維

小結技

任天堂 麥當勞——試試身手

在「麥當勞」第二關LAKE SIDE WORLD開始處的高樹上有一個 1up，有許多玩者可能費盡心機都難以取得。筆者在此提供兩個方法：一是先走到河邊，加速向回跑，在適當時機投一個蘋果，再利用蘋果當踏脚跳至高樹取得（稍具難度，須多加練習）；第二個方法就有點碰運氣了。在高樹中間左側有一立足處，可先跳在上面，再跳至高樹上取得。

/劉基翔



OAK

大關技
任天堂
星際大戰
——跳關法

在「星際大戰」的秘笈中，有一則關於跳關的方法，但那需要用到搖桿，這對於那些沒有搖桿的玩者是一美中不足的地方。以下筆者提供一個沒有搖桿亦可跳關的方法：

當選擇單人或雙人玩時，按下Ⓐ、Ⓑ鈕與方向鍵之中間，再按 (START) ；此時螢幕上卽有00出現，再控制自己喜歡之關數，再按一次 (START) 就大功告成。 /劉基翔

大關技
SEGA
藍色霹靂號
——接關之法

SEGA這種與電影同名的新Game實在太難了，若沒有任何接關法相助，眞要回天乏術了。在Game Over 時按下圓形十字鈕的右下方和②號按鈕卽可，但接關後，又會從每一大關的起頭開始，而且只能接關三次。 /林耀哲

大關技
SEGA
大蜜蜂'88
——高級玩家的秘技

按十字鈕上方再按 (START) 鈕卽會出現另一層高級玩家的畫面，和普通玩家的迥然不同，不信的話，仔細觀察雲的顏色卽便分曉。 /施生雲

大關技
SEGA
冒險世界
——快速生錢法

「冒險世界」中，由於沒有Continue 的方法，使得遊戲的困難度大大提高；但是如果有了足夠的錢，一路買下最好的武器裝備殺過去，要完成遊戲就容易多了。

原理很簡單，取得第一把劍之後，只要連續暫停45次就可以得到45塊黃金，而第二支搖桿的按鈕正好有暫停的功能，因此把搖桿插到第二支上，啓開連發按住不放，只見螢幕不斷閃動，一、二十分鐘後便可練到一千五百塊左右，有了這些錢完成遊戲就容易多了。

注意！一千五百塊錢差不多夠用了，暫停過久會造成當機，千萬要小心！ /鄭明輝

小結技

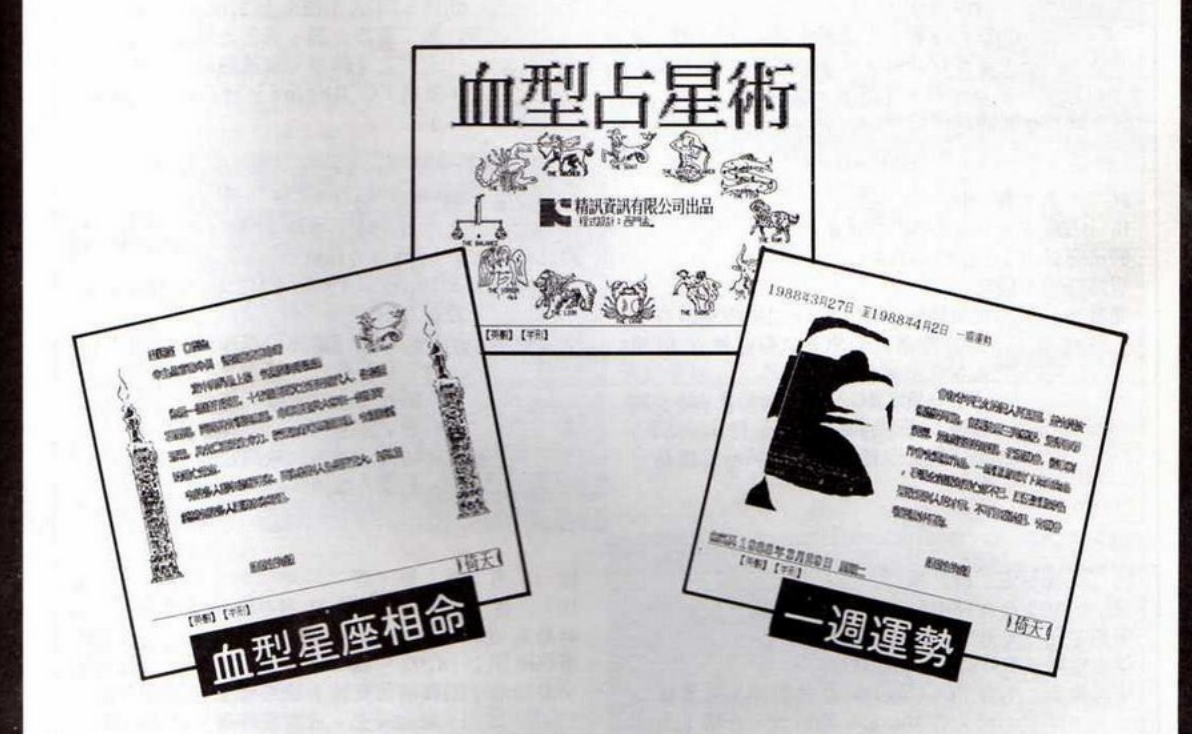
魔神英雄傳
——輕鬆打倒魔王

首先，在到達第七關之前千萬別買第六關的寶劍，因爲如果你買了就無法購買第七關的寶劍（價値9,600元）。

在第七關最後有三塊橫排的岩石，當你往下跳就能與魔王交戰。先跳到最左邊的岩石並站在最左端，這時向右跳，因爲距離太遠因此不會跳到中間的岩石上，而是向右斜落到魔王的面前……。哈！魔王竟然無法動彈，接下來就看你要如何處分魔王了。 /桑德

血　型　占　星　術

命不相不發



人生是追求圓的過程——學業精進、事業有成、婚姻美滿。
但人生也是挫折的組合——考試不順、工作失意、情感落空。
輸入出生年月日和血型，讓 **血型占星術** 為你預卜未來的路，使你的人生更臻完美。

血型占星術

P156　一片兩面　定價350元
適用機型：IBM PC/XT/AT及其相容電腦

精訊資訊有限公司

姓　　名：張 綾 嵐
住　　址：北市寧波西街114－1號6F
聯絡電話：（02）3019543
聯絡時間：皆可（晚上較佳）
交易物品：⑴賣勇者鬥惡龍三代（原裝）1,100元，二代（附攻略）500元。
⑵賣女神轉生（原裝附攻略）700元（可議價）。
⑶賣捍衛戰士（原裝）400元，87′職業棒球400元，機動戰士（128K）200元，飛龍拳一代300元。
註：以900元購武田信玄

姓　　名：張 育 維
住　　址：台北市中山北路七段114巷8號2F
聯絡電話：（02）8729197
聯絡時間：10:00～22:00
交易物品：⑴賣任天堂主機（附周邊）＋256K卡4個＋14個卡帶＋9本攻略本/4,000元。
⑵賣SEGA主機全套2,000元，或加洛基、衝破火網、赤色光彈Ⅱ、時空戰士、北斗神拳、高速飈車＋大搖桿一支換PC Engine全套（附二片晶片）

姓　　名：賀 長 青
住　　址：永和永亨路77號4F
聯絡電話：（02）9254314
聯絡時間：隨時
交易物品：⑴賣原裝任天堂主機＋磁碟機＋組合架＋40片遊戲磁片＋無線搖桿 / 價格4,000元。
⑵以⑴交換SEGA MARKⅢ＋時空戰士等卡匣（有ST音效更好）。
⑶欲購任天堂硬式磁碟機一台（價格可議）。

姓　　名：張 書 良
住　　址：北市龍江路412巷37號2F
聯絡電話：（02）5021451
聯絡時間：AM9:00～12:00 PM7:00～10:00 未週留電話
交易物品：⑴欲購MPFⅡ擴充槽或超級魔音卡附使用手册及軟體 / 議價。
⑵欲購仲鼎中文卡或天龍中文卡附使用手册 / 議價。
⑶欲購Apple各式軟體及精訊第一、六、七期 / 議價。

姓　　名：宋 啓 仲
住　　址：台北縣中和市連城路245號
聯絡電話：（02）2481880
聯絡時間：PM8:00～10:00
交易物品：⑴賣PC-Engine晶片網球、大蜜蜂二代 / 各800元，均附盒，合購1,500元。
⑵賣SEGA MKⅢ 4M卡匣衝破火網 / 價格1,100元或交換FM音源。
⑶賣SEGA MKⅢ 2M卡匣時空戰士 / 價格400元。

姓　　名：簡 智 彥
住　　址：台北市敦化北路244巷16號2樓
聯絡電話：（02）7134646
聯絡時間：18:00～23:00
交易物品：⑴賣精訊套裝：星河戰士・2400AD・飛輪武士・荒漠遊騎兵・命運之賊・灘頭攻防Ⅱ・亞馬遜探險 / 價格另議
⑵任天堂主機＋87′職業棒球＋洛克人 / 價格2,250元。
⑶精訊電腦1～22及Apple Game / 價格另議。

姓　　名：林 庭 宇
住　　址：台北市中山北路七段29之4號
聯絡電話：（02）8710128
聯絡時間：PM8:00～11:00
交易物品：⑴賣斷PC ENGINE主機＋大爆笑＋R-TYPE＋冒險世界/ 6,000元。
⑵賣斷任天堂二合一主機（聲寶原廠，可使用卡帶及磁片）＋20個磁片＋拷貝指揮磁片6,450元。
⑶賣斷任天堂原裝無線搖桿450元，3D眼鏡900元，拷貝專用指揮磁片250元。

姓　　名：林 君 憲
住　　址：永和市秀朗路一段192巷12號
聯絡電話：（02）9239497
聯絡時間：每週五、六PM6:00～9:30
交易物品：⑴欲購Passport MIDI Interface with Tape and Drum Sync /NT 4,700元。
⑵欲購Polywriter 磁片（含原文說明書、包裝盒）/ NT 6,300元。
⑶欲購Polywriter Utilities磁片（含原文說明書、包裝盒）/ NT 2,100元。

姓　　名：張 善 俠
住　　址：北市忠孝東路5段524巷5弄4號2F
聯絡電話：(02)7632809
聯絡時間：星期六晚上及星期日整天
交易物品：(1)賣PC-Engine主機(附AV端子)加一片晶片/價格5,000元。
(2)妖怪道中記交換大爆笑、邪聖劍或冒險世界或遊戲人生。

姓　　名：董 振 宏
住　　址：台北中和市興南路二段121號3F
聯絡電話：(02)9465951
聯絡時間：7:00以後(晚上)
交易物品：(1)欲購FM音源，G 1326後的卡匣，Master System，議價。
(2)交換任天堂卡匣數個。

姓　　名：陳 祖 德
住　　址：北市延平區甘谷街21～1號4F
聯絡電話：(02)5512274
聯絡時間：21:00～23:00
交易物品：(1)賣斷任天堂磁碟機，附碟片六片/價格1,300元。

姓　　名：鄭 振 傘
住　　址：北市錦西街87巷10號5F
聯絡電話：(02)5422647
聯絡時間：PM 7:00～11:00
交易物品：(1)賣斷Epson 3.5" Disk Drive，AT可直接接上，XT排線亦附贈，議價。

姓　　名：黃 茂 家
住　　址：台北市歸綏街76號之2
聯絡電話：(02)5313246
聯絡時間：週一至週日(未遇勿提交易)
交易物品：(1)賣任天堂信長的野望/價格1,300元
(2)賣SUPER CONTROLLER Ⅱ搖桿/700元。

姓　　名：常 達 貴
住　　址：台北市大埔街25巷37號
聯絡電話：(02)3082594
聯絡時間：10:00～22:00
交易物品：(1)賣眞田十勇士(日製原版)/價格1,400元。
(2)三國志(日製原版)/價格1,600元
(3)任天堂磁片(拷貝)/價格15元。

姓　　名：黃 茂 家
住　　址：台北市歸綏街76號之2
聯絡電話：(02)5313246
聯絡時間：晚上7:00～10:00(不在勿提交易)
交易物品：(1)賣SEGA卡匣藍色霹靂號/價格1,000元。
(2)SEGA赤色光彈Ⅱ/價格800元。
(3)SEGA夢幻之星/價格1,100元。

姓　　名：林 美 英
住　　址：台北縣深坑鄉東南工專電腦中心
聯絡電話：(02)6621461
聯絡時間：上午9:00～下午4:00
交易物品：(1)大同TCS-5000T(8M-XT主機，兩台Floppy Disk)+大同12吋單色螢幕(附保證書)/20,000元。

姓　　名：劉 宇 豪
住　　址：台北市北投區東華街二段174巷14號
聯絡電話：(02)8218268
聯絡時間：每晚8:00～9:00
交易物品：(1)賣斷任天堂磁碟機+兩片磁片+攻略本1本/價格1,800元。

姓　　名：吳 明 仁
住　　址：台南市東榮街46號
交易物品：(1)欲購APPLE Ⅱ之EPROM燒錄卡，智慧I/O 及Timer card，來信議價。

姓　　名：高 嘉 男
住　　址：台北市敦化南路669巷25號1F
聯絡電話：(02)7006676
聯絡時間：PM8:00～9:00
交易物品：(1)賣SEGA卡匣忍900元。
(2)賣SEGA卡匣劍王900元。
(3)賣Epson LX-800印表機4,000元。
註：可議價。

姓　　名：沈 匡 明
住　　址：台北市杭州南路一段111巷5號5F
聯絡電話：(02)3932011
聯絡時間：PM8:00後
交易物品：(1)賣R-TYPEⅡ(750)，Power league(800)。
(2)88'小蜜蜂(800)，磁碟機+30片(2,300)。

姓　　名：黃 茂 家
住　　址：台北市歸綏街 76 號之 2
聯絡電話：（ 02 ）5313246
聯絡時間：晚上 7:00 ～ 10:00（不在勿提交易）
交易物品：(1)賣 SEGA 主機 1,300 元，FM 音源 1,300 元，兩者合購 2,500 元。
(2)SEGA 十面埋伏，魔戦車，青春勇士各 400 元。
(3)SEGA MY CARD鬼屋尋寶 / 價格 350 元。

姓　　名：林 耀 哲
住　　址：台北市龍江路 244 號之 1 一樓
聯絡電話：(02)5038815
聯絡時間：一～五週晚上 7:00 ～ 11:00
六～日（全日）未遇請留名和電話
交易物品：(1)賣斷 SEGA MK Ⅲ ＋FM音源＋ 3D 視訊卡 / 價格 3,000 元。
(2)賣斷任天堂磁碟機＋ 20 片磁片＋ 2 個卡匣 / 價格 1,500 元。
註：合購 4,000 元。

姓　　名：林 育 德
住　　址：台北縣中和市中正路 466 ～ 2 號 3 樓
聯絡電話：（ 02 ）3148472
聯絡時間：PM: 8:00 ～ 12:00
交易物品：(1)賣斷任天堂聖鬥士、十王劍、綠色軍團、泡泡龍、87 棒球、洛克人、水戶黃門（有聲原版）、家庭大賽車、大相撲、J.J. 大作戰。
(2)賣斷 APPLE Ⅱ，2 DRIVER ，顯示器，及大量遊戲磁片 4,500 元。

姓　　名：董 振 偉
住　　址：北縣中和市興南路 2 段 121 號 3 F
聯絡時間：(02)9465951
聯絡時間：6:30 ～ 10:00（每晚）
交易物品：(1)賣原裝任天堂卡匣 256 K 快傑 400 元，128 K 魔城傳說 Ⅱ 300 元，立體棒球 400 元。
(2)賣原裝任天堂主機，3 段式連發搖桿，1 個卡匣 / 1,300 元或換 SEGA 1 M、2 M卡匣數個。

姓　　名：林 浩 汶
住　　址：北市郵政 44 ～ 277 號信箱
聯絡電話：（ 02 ）7048534
聯絡時間：星期六、日 15:00 ～ 22:00
交易物品：(1)購 SEGA Ⅲ 全套 / 1,000 元。
(2)購任何 SEGA Ⅲ 晶片（ 1M 300 元，2M500 元，4M600 元）。
(3)(1)之物品願以任天堂主機＋大搖桿交換。

姓　　名：常 達 貴
住　　址：台北市大埔街 25 巷 37 號
聯絡電話：（ 02 ）3082594
聯絡時間：10:00 ～ 22:00
交易物品：(1)賣原版獨眼龍政宗或交換刺激大棒球或源平封魔傳 / 價格 900 元。
(2)賣女神轉生附攻略本 800 元，太空戰士 900 元。
(3)賣勇者鬥惡龍 Ⅲ 日製原版 1,500 元。

姓　　名：秦 宗 輝
住　　址：北市寧波西街 69 號 4 樓
聯絡電話：(02)3217779
聯絡時間：週六下午 5:00 至週日下午 5:00
交易物品：(1)賣 CGA 卡（附組合式音樂枱）1,000 元或交換Mouse 。
(2)精訊創世紀 Ⅲ 、入侵者 I、JET、(16 位元）/ 價格各 150 元。
(3)SEGA MK Ⅲ ＋衝破火網 ＋北斗神拳 / 價格 3,800 元。

姓　　名：高 一 峰
住　　址　台北市承德路 629 巷 3 號 7 F
聯絡電話：（ 02 ）5947721
聯絡時間：每日 17:00 後或信件
交易物品：(1)賣 8,16 位元 Game（包括 Ultima V 及 2400 A.D）原價 3 ～ 6 折。
(2)賣過期第 3 波電腦雜誌（ 9 ～ 39 ），一本約 15 元。
(3)欲購 XT 用 20M硬碟（含卡），約 6,000 左右。

姓　　名：洪 年 賜
住　　址：北市承德路 237 巷 32 號
聯絡電話：（ 02 ）5621558
聯絡時間：PM6 ～ 10（一、四除外）
交易物品：(1)賣靈幻祖師（有記憶裝置）500 元，女刑事 450 元。
(2)勇士之旅 1,000 元，勇者鬥惡龍 Ⅲ 代 1,000 元。
(3)欲購 EGA 卡及螢幕（議價），9 針印表機（ IBM用 ）4,000 元。

姓　　名：莊 錦 成
住　　址：北市新生北路二段 141 巷 35 號三樓
聯絡電話：（ 02 ）5818678
聯絡時間：PM: 4:00 ～ PM: 10:00
交易物品：(1)賣詮腦天冀 X T 電腦＋新格 14吋顯示器＋MOUSE ＋詮腦話音卡＋ 360 K 磁機二台和磁片數拾片 / 20,000 元或換麥金塔 512 KE。
(2)購 EPSON LX8000 印表機 2,500 元。

姓　　名：陳 文 熙
住　　址：北縣新莊市中正路 334 巷 39 弄 10～1 號
聯絡電話：(02) 9962542
聯絡時間：週日隨時
交易物品：(1) PC 磁碟控制卡附排綫 / 價格 350 元
(2)套裝軟體：血型占星術＋漁歌麻將 / 價格 400 元。
(3)刺繡價格 600 ，PC GAME 數十套低價急售。

姓　　名：劉 建 興
住　　址：基隆市暖暖區源遠路 213 巷 35 之 1 號
聯絡電話：(032) 577159
聯絡時間：18:30 ～ 21:30
交易物品：(1)賣鍵盤分離式 APPLEⅡe 一套，含 Z-80 卡磁碟機一台，單色顯示器，搖桿三支，磁片 100 多片 / 價格 20,000 元。
註：附贈電腦用書 6 本，遊戲說明書 40 本，精訊雜誌 11 本，磁片盒及電腦、磁碟機清潔用品。

姓　　名：王 正 安
住　　址：三重市三和路四段 179 號
聯絡電話：(02) 9864141
聯絡時間：18 點～ 22 點
交易物品：(1)出售惡魔城二代 400 元或交換女神轉生（貼 200 元）或不動明王傳（貼 300 元）。
(2)以獨眼龍政宗交換勇者鬥惡龍Ⅱ或信長野望全國版（皆可貼錢）。

姓　　名：王 金 財
住　　址：三重市六張街 190 號 3 F
聯絡電話：(02)9815393
聯絡時間：PM:6:00 ～ 10:00
交易物品：(1)以任天堂原裝磁碟機交換 SEGAMKⅢ或 SEGA MASTER SYSTEN 主機。
(2)賣任天堂磁碟機附數片磁片 / 2,100 元。

姓　　名：黃 志 錡
住　　址：三重市中正北路 20 巷 6 號 3 樓
聯絡電話：(02) 9895229
聯絡時間：星期六、日晚上 7:00 ～ 10:00
交易物品：(1)賣斷軟體世界套裝：惡魔城 / 100 元
(2)賣斷軟體世界套裝：捍衛雄鷹 / 50 元
(3)賣斷軟體世界套裝：名車大賽 /50 元

姓　　名：賴 炯 屹
住　　址：北縣樹林鎮育英街 51 巷 56 號 2 F
聯絡電話：(02) 6814071
聯絡時間：19:00 以後
交易物品：(1) APPLE Ⅱ主機、鍵盤、磁碟機一台、搖桿、16 張 disk / 價格4500 元（價可議）。

姓　　名：吳 俊 男
住　　址：三重市力行路一段 76 號 3 F
聯絡電話：(02) 9888766
聯絡時間：星期日下午 1:00 ～ 4:30
交易物品：(1)交換 SEMA MKⅢ主機＋ 4 M夢幻之星＋ 2 M劍聖傳＋ 1 M忍者（卡帶均附盒子）交換 PC-Engine 主機＋任何一支晶片或賣 4,000 元。

姓　　名：張 文 誠
住　　址：三重市仁愛街 269 巷 281 號 2 F
聯絡電話：(02) 9881765
聯絡時間：PM6:00 ～ 10:00
交易物品：(1)賣斷 PC—ENGINE 主機＋妖怪道中記＋大爆笑 / 價格 5,200 元。
(2)賣斷任天堂鍵盤附中文使用手册 / 價格 800 元。

姓　　名：杜 偉 志
住　　址：北縣三重市龍濱路 243 巷 14 號
聯絡電話：(02) 9735681
聯絡時間：PM7:00 ～ 11:00
交易物品：(1)賣斷 PC-ENGINE AV 增幅器 850 元。
(2)賣斷 SEGA 卡匣劍聖傳（原裝進口）附說明書 1,000 元。
註：以上可議價。

姓　　名：黃 仁 正
住　　址：板橋市重慶路 290 巷 14～1 號
聯絡電話：來信聯絡，請附電話
聯絡時間：皆可
交易物品：(1)賣斷 APPLEⅡ 介面卡（注音中文卡、8088 卡、魔音卡）/ 價格可議。
(2)欲購 EPSON LX—86（附 AP 介面卡）/ 價格 2,000 元。
(3)欲購 EGA 或 EGA PLUS 卡 / 議價。

姓　　名：廖希文　年　齡：14
住　　址：台中市東區樂業東一街 37 號
聯絡電話：(04) 2116572
聯絡時間：PM8:00 以後皆可
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴軟體世界 GAME 戰國英雄、忍者大對決、核子防衛戰、機器蜘蛛等十餘片 / 價格每片 45 元
註：附贈說明書，可零買。

姓　　名：余遠璟
住　　址：中壢市新生路 181 巷 28 號
聯絡電話：(03) 4223642
聯絡時間：PM 6:00 ～ 11:00
交易物品：⑴賣 CPA-80 印表機（附新色帶）/ 價格 3,000 元。
⑵賣 APPLE Ⅱ 老鼠 / 價格 500 元。
⑶賣 MPF Ⅲ 之正先軟體卡 / 價格 700 元。

姓　　名：李楊鈞
住　　址：中壢市成功路 79 巷 65 號 2 F
聯絡電話：(03) 4556290
聯絡時間：週一到週六 AM9:00 ～ 12:00
PM2:00 ～ 10:00
交易物品：⑴欲購 PC—XT turbo，議價。
⑵欲購 PC—AT，議價。
⑶欲購 9 針印表機 or 24 針，議價。

姓　　名：游士杰
住　　址：台中市大慶街 2 段 58 巷 2 號
聯絡電話：(04)2618145
聯絡時間：10:00 ～ 16:00
交易物品：⑴賣天使之翼（任天堂）/ 價格 800 元
⑵賣魂斗羅（日本原裝）/ 價格 650 元
⑶賣原裝妖怪道中記（附盒子和說明書）/ 價格 850 元。

姓　　名：鄭儒聖
住　　址：台中市中清路 43 巷 1 弄 3 號
聯絡電話：(04) 2917225
聯絡時間：10:00 以後（晚上）
交易物品：⑴賣 PC-NEC 主機 4,200 元，可議價。
⑵賣神奇男孩 650 元。
註：合買 5,000 元。

姓　　名：靳嘯文
住　　址：苗栗縣頭份鎮山下里 11 鄰 32 號
聯絡電話：(036) 662693
聯絡時間：PM 9:00 ～ 11:00（未遇請留電話姓名）
交易物品：⑴購任天堂磁碟機附五片磁片 / 價格 2,000 元。
⑵購任天堂 3D 立體眼鏡 / 價格 700 元

姓　　名：溫明熙
住　　址：桃園縣中壢市內壢里成功路 122 巷 110 號
聯絡電話：(03)4558125
聯絡時間：19:30 ～ 22:00
交易物品：⑴欲購 SEGA MK Ⅲ 主機＋時空戰士，價格 1,850 元。
註：若有其他較新卡帶和 FM 音源亦可。

姓　　名：陳弘仁
住　　址：台中市西屯路一段 238 號
聯絡電話：(04) 2330815
聯絡時間：晚上 8:00 後（未遇請留姓名、電話）
交易物品：⑴賣 SEGA 卡匣衝破火網 / 價格1200元
⑵賣 SEGA 卡匣 S.D.I / 價格 900 元
⑶欲購 APPLEⅡ音樂製作軟體，魔音卡價格另議。

姓　　名：余遠璟
住　　址：中壢市新生路 181 巷 28 號
聯絡電話：(03) 4223642
聯絡時間：PM 6:00 ～ 11:00
交易物品：⑴賣 APPLE Ⅱ 易智繪圖板 / 價格 1000 元。
⑵賣 8 位元監視器 / 價格 1000 元。
⑶賣 APPLEⅡ 超級魔音卡 / 價格 800 元。

姓　　名：余遠璟
住　　址：中壢市新生路 181 巷 28 號
聯絡電話：(03) 4223642
聯絡時間：PM 6:00 ～ 11:00
交易物品：⑴賣 MPF Ⅲ 擴充槽 / 價格 600 元。
⑵賣 MPF Ⅲ 天龍卡（CCC）/ 價格 700 元。
⑶MPF Ⅲ CP/M卡（ZCC）/ 價格 400 元。

姓　　名：湯智翔
住　　址：彰化市進德路一巷10之6號3樓
聯絡電話：（047）233455
聯絡時間：20:00～22:00
交易物品：(1)賣斷：PC-Engine主機＋AV增幅器／5,500元。
(2)賣斷：SEGA白色主機＋悟空鬥群魔／1,500元。

姓　　名：黃冠傑
住　　址：高雄市三民區金山路195巷38號
聯絡電話：（07）3427810
聯絡時間：20:00～23:00
交易物品：(1)欲購：SEGA卡匣－時空戰士3D、兇猛之鷹／價格各850元
(2)欲購：SEGA－立體眼鏡（附插座）／價格950元（可議價）

姓　　名：鍾銘祺
住　　址：雲林縣西螺鎮文昌路4號
聯絡電話：(055)862374
聯絡時間：週一～週五晚上7:00～11:00
交易物品：(1)賣PC-Engine主機＋功夫＋大爆笑＋妖怪道中記／價格6,500元（可議價）。

姓　　名：徐宗仁
住　　址：高市廣州一街122巷21號
聯絡電話：（07）7237312
聯絡時間：PM7:00～11:00
交易物品：(1)賣斷Mouse System原廠光學MOUSE附軟體／8,000元。
(2)欲購14″ color monitor / 3,000元。

姓　　名：孫培林
住　　址：南縣永康鄉大灣路979巷52弄30號
聯絡電話：(06)2340322
聯絡時間：19:00～24:00
交易物品：(1)欲購精訊雜誌2～5，7～12，13～16，每本50元。

姓　　名：劉豐益
住　　址：嘉義縣竹崎鄉和平村14鄰9號
聯絡電話：（05）2612711
聯絡時間：晚21:00以後
交易物品：(1)以SEGA卡匣時空戰士＋戰神阿修羅換超級銀河號。各賣400元。

姓　　名：蔡有為
住　　址：桃園市中正三街163號
聯絡電話：(03)3326619
聯絡時間：8:00～21:00（週二、四早上除外）
交易物品：(1)以SEGA立體眼鏡交換兩個1M卡匣

姓　　名：吳佳晃
住　　址：高雄郵政8250－3
聯絡電話：通信方式
交易物品：(1)賣斷讀圖器／5,500元
(2)欲購8087 / 1,000元

姓　　名：陳培仁
住　　址：高市前金區長生街39號
聯絡電話：（07）2219692
聯絡時間：星期六或日（未遇留電話）
交易物品：(1)賣SEGA MKⅡ主機＋3塊1M卡匣＋1塊2M卡匣／2,200元左右。

姓　　名：鍾興倫
住　　址：高縣岡山鎮協和路一巷2號
聯絡電話：(07)6215819
聯絡時間：18:00～22:00
交易物品：(1)購精訊電腦雜誌1～13期（可零買）／價格每本50元。

姓　　名：楊成威
住　　址：澎湖縣林森路87巷84號
交易物品：(1)軟體世界磁片11片，每片40元，全購400元。
(2)第三波雜誌62～67，每本40元，電玩磁片每片30元，共4片／價格300元。
註：(1)+(2) 650元。

姓　　名：曾鎮峯
住　　址：台南市崇德五街2巷11弄64號（勿用明信片）
聯絡時間：本期出版日後半個月內
交易物品：(1)購SEGA FM音源／1,000元（可議價。
(2)購任天堂卡匣雙截龍／700元左右。
(3)購SEGA卡匣時空戰士3D／議價。

姓　　名：呂英洲
住　　址：台中縣霧峰鄉中正路7～1號
聯絡電話：（04）3394612（未遇請留電話、姓名）
聯絡時間：星期一～五 PM6:00～9:30
星期六、日 AM11:00～PM10:00
交易物品：(1)賣斷ＰＣ晶片冒險世界（附攻略本）800元，功夫500元（可議價）。
(2)賣斷精訊遊戲磁片約25套，含說明書，每套100元；軟體世界約40套，每套35元。
(3)賣斷ＰＣ晶片邪聖劍（有攻略本）爆笑人、職業棒球，各850或750可議價。

姓　　名：賴敏哲
住　　址：台中市太原南一街43號
聯絡電話：（04）2321200
聯絡時間：19:00～22:00（未遇請留姓名電話）
交易物品：(1)賣8位元小神通電腦（主機、介面卡內含Ｚ80Ａ卡，磁碟機、單色顯示器、遊戲20片）／價格5,000元。
(2)賣創世紀Ⅴ套裝軟體／價格200元。
(3)賣精訊5期（30）元，12、14期（50元），22期（80元），各期可分開買。
註：(1)、(2)、(3)項可分別購買。

姓　　名：邵駿宇
住　　址：鳳山市鎮東路2巷34－15號
聯絡電話：（07）7425703
聯絡時間：PM 6:00以後（不在請留姓名、電話）
(1)欲購過期的電視遊樂器情報10～17及雜誌20～25期兩種，每本30元。
(2)賣PC晶片一萬三千公里大賽車，R-TYPEI，大爆笑，功夫各800元，四片全購2,800元。
(3)賣RGB卡1,000元及軟體世界遊戲多份、便宜，電洽。

姓　　名：龔彥丞
住　　址：高雄市福壽街84號
聯絡電話：（07）7518438
聯絡時間：21:00～24:00
交易物品：(1)賣AppleⅡe主機＋64KCard＋磁碟機一台、分離式鍵盤、附搖桿／價格3,500～3,000元。
(2)買Apple磁碟機二台／單價700以上（若雙面可議價）。
(3)賣PC Engine晶片R-TYPEI及主機一台4,500元。

姓　　名：張耀文
住　　址：台中市三民西路223號
聯絡電話：(04)3716087
聯絡時間：皆可，未遇請留姓名、電話
交易物品：(1)賣PC晶片大蜜蜂'88 800元（連盒），邪聖劍700元（連盒）。
(2)賣日本任天堂主機＋1943卡匣，2,300元。
(3)賣日本任天堂液精型立體眼鏡＋大型連射搖桿（任天堂，SEGA共用）價格1,300元。

姓　　名：游士杰
住　　址：台中市西區福人街123號
聯絡電話：信件聯絡，請附電話及聯絡時間
交易物品：(1)售卡匣金剛二代220元，五子棋220元，撞球220元，忍者220元，兵蜂220元，合買1,050元。
(2)售卡匣七寶奇謀280元，未來戰士300元，飛龍拳300元，打磚塊320元，合買1,100元。
(3)售原裝宇宙巡航350元，若合買①②兩項則本卡匣300元。

姓　　名：廖希文　　年　　齡：14
住　　址：台中市東區樂業東一街37號
聯絡電話：（04）2116572
聯絡時間：PM8:00以後皆可
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)軟體世界GAME 16片（太空密使，怒，摔角大賽，核能戰士，魔界村，飛狼等）／價格每片45元
(2)第三波GAME 24片（汽車迷宮、立體空戰，十項全能，賽車，企鵝，大戰食人鷹等）／價格每片30元
註：(1)、(2)項可零買，並附贈說明書，可來電索取目錄。

姓　　名：戴志達
住　　址：桃縣楊梅鎮中山北路二段八十七巷二弄六號
聯絡電話：（03）4786676
聯絡時間：週一至週日9:00～22:00
交易物品：(1)賣斷原裝任天堂磁碟機全套＋6片磁片／價格2,400元（可議價）。
(2)賣斷任天堂（日本原裝）全套1,500，128K卡帶兩個，各250，合買1,800元。
(3)交換以①項＋②項交換SEGA MS ＋2m卡帶1個或MKⅢ＋FM音源＋2M卡帶1個。

姓　　名：林建銘
住　　址：高雄市三民區孝順街 70 號
聯絡電話：（07）3118139
聯絡時間：20:00 以後（未遇勿提買賣，可留電話）
交易物品：(1)賣斷任天堂卡匣瑪多拉之翼（500），東海道 53 次（400），七寶奇謀、影子傳說（均 300）。
(2)欲購 SEGA 衝破火網（1,000），FM音源（1,000），可再議價。
註：購(1)均贈攻略本。

姓　　名：陳饒中
住　　址：高雄市前金區自強一路 83 巷 41 號
聯絡電話：（07）2415241
聯絡時間：每天晚上
交易物品：(1)賣任天堂主機＋磁碟機 / 4,000 元。
(2)賣卡匣熱血高校 / 850 元；聖鬥士 I、II / 1,100 元；128 K卡匣每塊 250 元，有 8 塊；其他卡匣（9塊）每塊 200 元；磁片 26 片，每片 40 元。

姓　　名：陳錦稷
住　　址：南投縣竹山鎮竹山路 134 號～8
聯絡電話：（049）647565
聯絡時間：PM 6:00 ～ 10:30
交易物品：(1)購精訊雜誌每本 30 元，任天堂攻略本每本 30 元。
(2)任天堂立體眼鏡 650 元，熱血硬派 300 元。
(3)高速飈車 350 元。

姓　　名：曾偉倫
住　　址：台南市崇德五街 2 巷 11 弄 64 號
聯絡電話：請以信件連絡（勿用明信片）
交易物品：(1)購 EGA 1M以上卡匣、職業棒球、排球、世界籃球賽等，議價。
(2)購 EGA 卡匣洛基、北斗之拳等，議價。
(3)欲購精訊 14、15、16 期每本 50～60 元。

姓　　名：廖健仁
住　　址：高雄市中正三路 51 之 3 號
交易物品：(1)任天堂主機＋月風魔傳＋立體棒球＋拳擊＋連射發射器 / 價格 2,200 元。
(2) SEGA 3 代＋時空戰士＋北斗神拳 / 價格 3,300 元。
註：①可以 PC 主機換取以上(1)(2)之物品還贈雜誌 5 本。
②聯絡時請以信件聯絡。

姓　　名：黃群耀
住　　址：彰化縣員林鎮員集路二段 385 號
聯絡電話：（048）350645
聯絡時間：每晚 8:00 後，週日全天
交易物品：(1)賣 SEGA 卡匣衝破火網和夢幻之星 / 2,400 元，超級銀河號 / 950 元。
(2)欲購 SEGA 3 D眼鏡 / 800 元，卡匣 3 D時空戰士 / 800 元。
(3)欲購 SEGA 熱門卡匣，照原價七折。



請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　　名：＿＿＿＿＿＿　　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

地　　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　　聯絡時間：＿＿＿＿＿＿

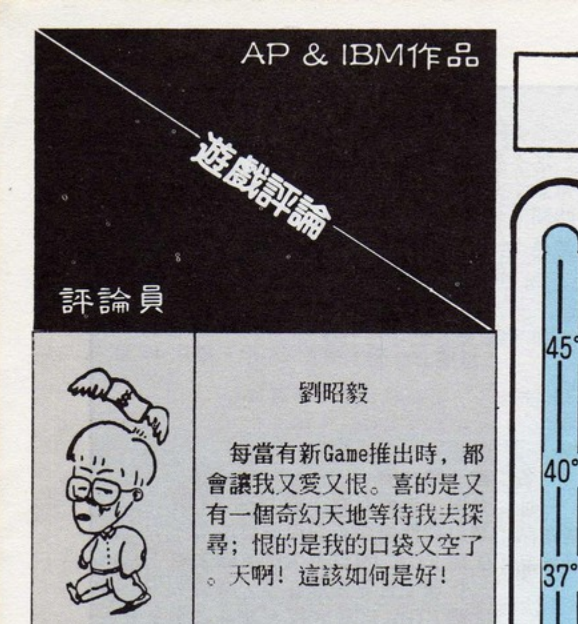
交易方式 / 物品 / 價格：

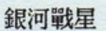
(1) ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

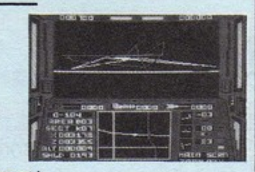
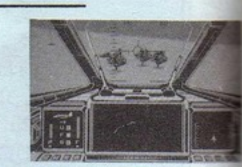
(2) ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

(3) ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

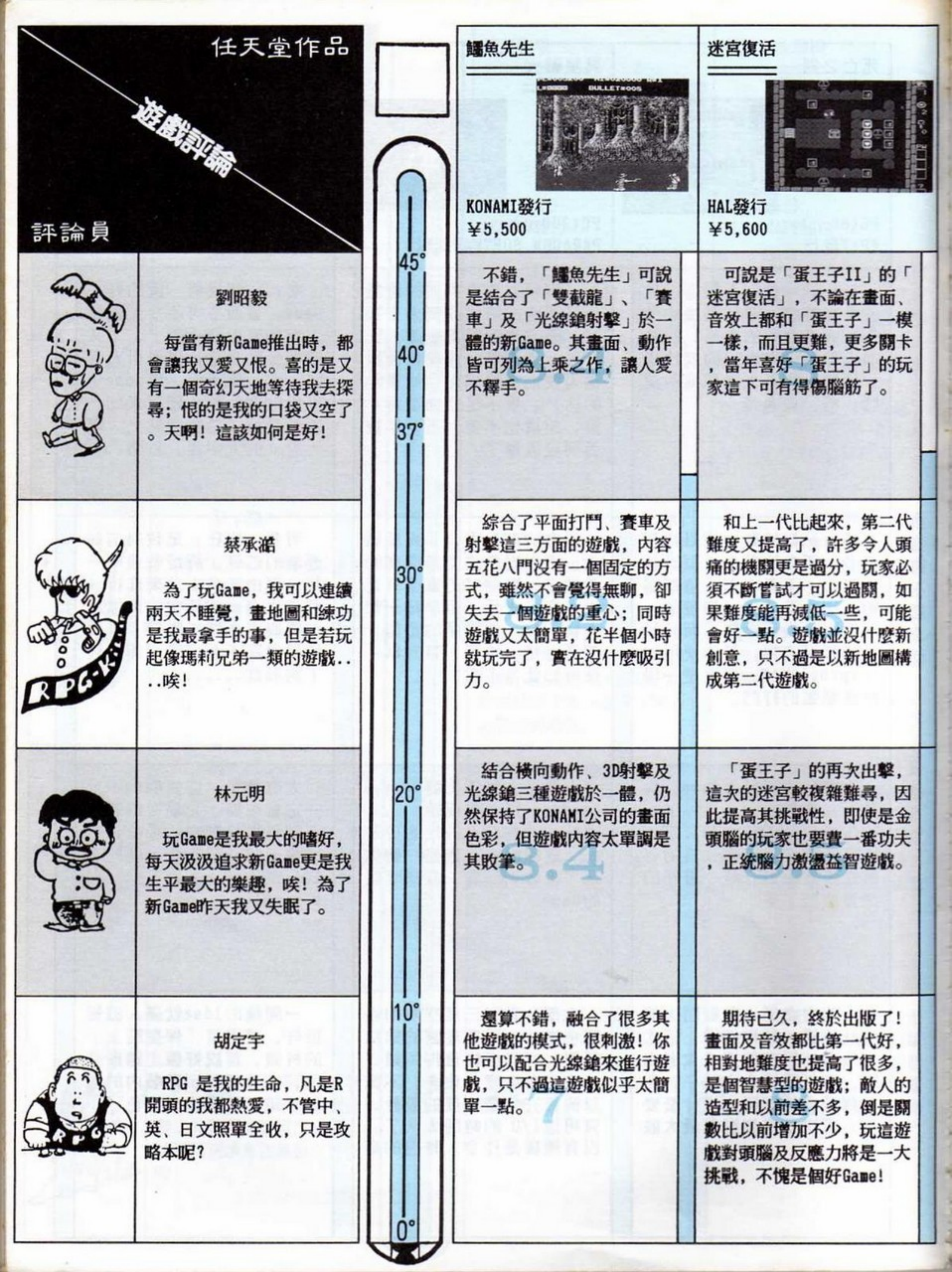
註：每項內容請勿超過44字。





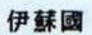
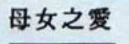
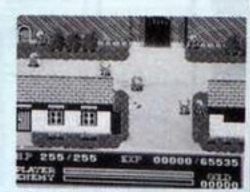
評論員	銀河戰星	獵兔犬攻擊機
	 AP(170元) ACCESS發行	 PC(209元) MINDSCAPE發行
 劉昭毅 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等待我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	一個極類似「銀河飛鷹」的3D模擬飛行遊戲，只可惜速度上似乎嫌慢了一點。如果擁有加速卡，這Game可是不容錯過哦！ 7.9	唉，PC上已早有一大堆模擬飛行的遊戲了，這也正是「獵兔犬攻擊機」無法吸引我的原因。論畫面比不上「蒼鷹戰鬥機」，論模擬程度比不上「超級模擬飛行」。如果說它有什麼獨到之處，充其量也只不過把一般的起飛降落改成垂直降落罷了。 7.5
 蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲.....唉！	一個類似「銀河飛鷹」的3D模擬遊戲，需要不斷地四處往來貿易以賺取利潤；只有一個明確的目標，找尋失落的海盜地圖碎片，以摧毀海盜基地，恢復星球的安寧。遊戲可以依需要來修改難易度，這是最大的優點，可是因地圖太大而速度又慢，分數相對減低。 7.8	又是一個模擬戰鬥機的遊戲，我並不喜歡這一類的遊戲，總覺得以鍵盤控制飛機似乎匪夷所思，畢竟那並不真實；但是這個遊戲感覺還不錯，所看到的樹木、坦克飛機都是完整的圖形，而不僅是線條。 8
 高文麟 很久以前，有一個小孩得到創世紀III 的磁片，故事由此開始......後來，出現了一個叫KAO 的怪人，RPG是他的第三生命，他堅信RPG 的傳說將永遠流傳。	相當好，自從過去的「銀河戰星」後，在Apple 上已經很少有不錯的太空Game了，這會又有一個，快，把Apple 打開，這個 Game ，我喜歡。 9	乍看之下，很難說得上獵兔犬有何特殊之處，畫面設計並不算好，尤其是前些日子才出過畫面極佳的「蒼鷹戰鬥機」，所以，「獵兔犬攻擊機」將不是我的最佳遊戲。 7.9
鄭明輝 3D迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂喔！	以設計上說，算是Apple上做得不錯的Game，但是這類遊戲已經不少了，而且沒什麼突出的設計，只能說還算不壞。 8	又一個新的模擬遊戲，但是選擇垂直起降的戰鬥機賦予了這個遊戲新生命，整個飛行狀況的模擬做得十分逼真，畫面處理也不錯，值得一玩。 8.5

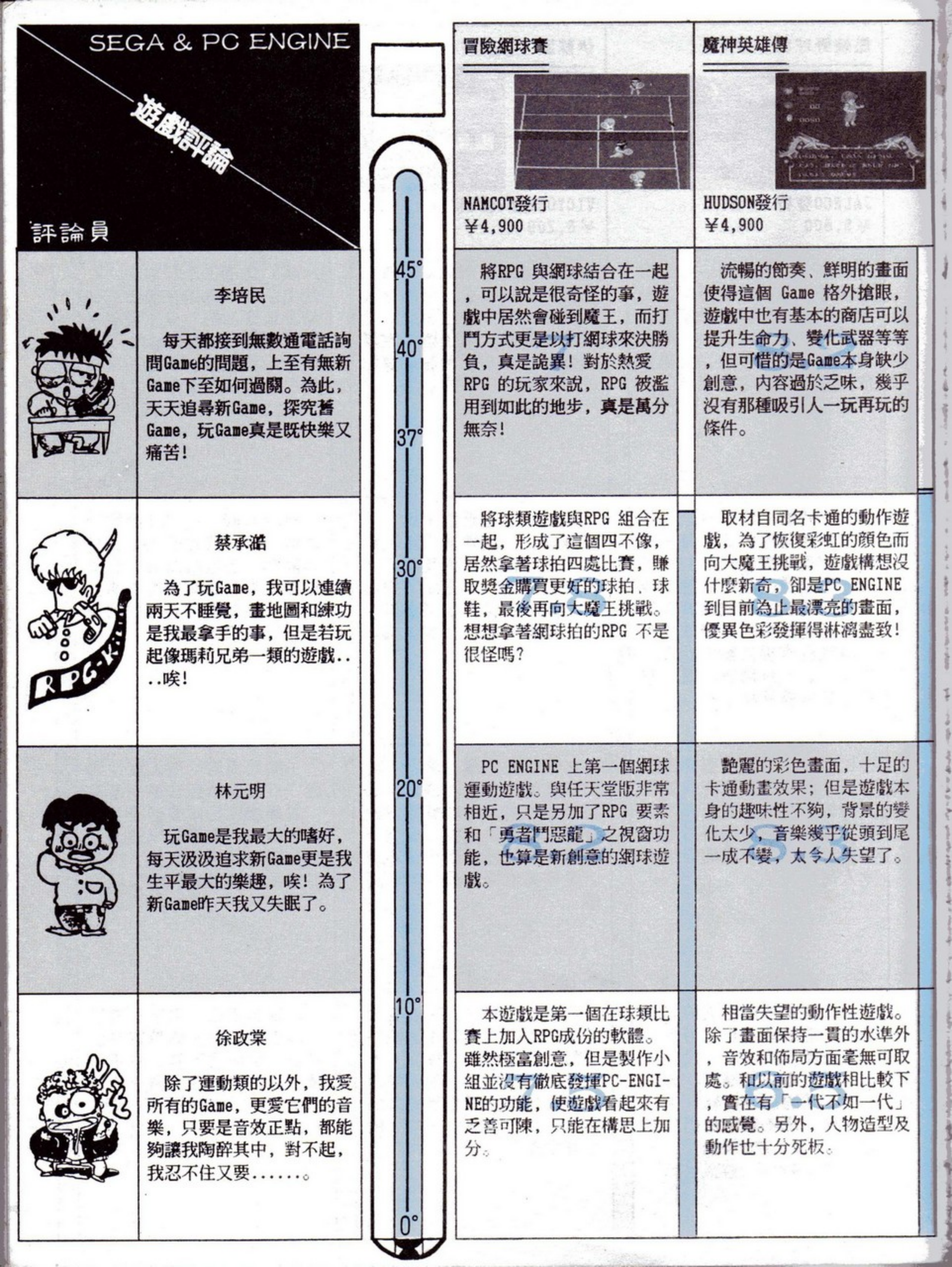
死亡之劍	異星戰火	三小福
 PC(80元) EPYX發行	 PC(200元) PARAGON SOFTWARE發行	 PC(200元) CINEMWARE發行
好！好一個PC上難得一見的動作遊戲。順暢圓滑的動作，火爆血腥的畫面，彷彿讓人回到中古世紀的競技場，展開一場場生死相搏的決鬥。嗯，真過癮。	一個類似巫術系列的遊戲，只不過把時代改到未來罷了，而且畫面顯得更差，比APPLE 還難看，速度也慢得讓人要把電腦掐死（如果能的話）。要不是怪物畫得不錯，架構也不差，否則早被丟到垃圾桶了。	嗯，一個堪稱一流的好Game，畫面不得不令人翹起大拇指來說聲「讚」，尤其造型生動有趣，更是引人入勝。唉！只可惜，這Game最好用PC/AT 配合硬碟來玩，否則最好在電腦旁貼上一幅「忍」的大字報，以防....
棒！一個純動作的對打型遊戲，所有的動作造型設計均取自「王者之劍」這部電影，別小看這樣一個遊戲，居然有十幾種動作，而且每一種都很流暢，若你使用加了Turbo 的AT，那更是一場快速緊張的打鬥。	所有的RPG 中，「異星戰火」可以說是造型最漂亮的遊戲了！雖然3D的畫面只是用線條來表示，但是每一個人物、每一件物品的造型，都經過精心繪製，若有EGA便可知此言不虛。	可愛、瘋狂，是我對這個遊戲的感覺。將遊戲連串一起，再由三名主角來進行。遊戲也有一個確定的目標，你要四處去打工賺錢，以便使孤兒院不至倒閉，如果錢不夠那就.......。
天哪！這種暴力Game，真是....真是......太棒了，我告訴你，不玩它那真是可惜呀，操作之流暢，真的，實在是好Game，唯一遺憾的是難度低了些。	太累了，算不上好Game，Loading 慢，畫面嘛....又嘿嘿....在XT上的反應更是....嘿嘿嘿....這是一個你玩了後會....會一直嘿嘿嘿的Game。	太有趣了，這個Game不玩一定會後悔，光是從標題畫面就可以見到它的趣味，不過畫面轉到單色顯示就比EGA 差多了，不管怎樣----好Game!
「死亡之劍」在戰鬥上的設計不錯，動作細緻，招式也頗多，但有個招式太過血腥，不怎麼適合小孩子，而且背景過於單調，沒什麼變化，可說是這個遊戲最大敗筆。	大部分是在三度空間的迷宮中進行，雖然迷宮的線條簡單，可是怪物畫得不錯，迷宮的角度變化也多，不像以前都完全是90度的設計，只可惜I/O 的時間太久了，沒有硬碟是件令人難過的事。	一開機的Idea就讓人感覺很好，借用了「保皇騎士」的片頭，還說好像走錯遊戲了，十分新鮮，遊戲內的圖形不錯，結構也有特色。



遊戲評論

任天堂作品 / 評論員	鱷魚先生 KONAMI發行 ¥5,500	迷宮復活 HAL發行 ¥5,600
劉昭毅 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等待我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	不錯，「鱷魚先生」可說是結合了「雙截龍」、「賽車」及「光線鎗射擊」於一體的新Game。其畫面、動作皆可列為上乘之作，讓人愛不釋手。	可說是「蛋王子II」的「迷宮復活」，不論在畫面、音效上都和「蛋王子」一模一樣，而且更難，更多關卡，當年喜好「蛋王子」的玩家這下可有得傷腦筋了。
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉！	綜合了平面打鬥、賽車及射擊這三方面的遊戲，內容五花八門沒有一個固定的方式，雖然不會覺得無聊，卻失去一個遊戲的重心；同時遊戲又太簡單，花半個小時就玩完了，實在沒什麼吸引力。	和上一代比起來，第二代難度又提高了，許多令人頭痛的機關更是過分，玩家必須不斷嘗試才可以過關，如果難度能再減低一些，可能會好一點。遊戲並沒什麼新創意，只不過是以新地圖構成第二代遊戲。
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	結合橫向動作、3D射擊及光線鎗三種遊戲於一體，仍然保持了KONAMI公司的畫面色彩，但遊戲內容太單調是其敗筆。	「蛋王子」的再次出擊，這次的迷宮較複雜難尋，因此提高其挑戰性，即使是金頭腦的玩家也要費一番功夫，正統腦力激盪益智遊戲。
胡定宇 RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是攻略本呢？	還算不錯，融合了很多其他遊戲的模式，很刺激！你也可以配合光線鎗來進行遊戲，只不過這遊戲似乎太簡單一點。	期待已久，終於出版了！畫面及音效都比第一代好，相對地難度也提高了很多，是個智慧型的遊戲；敵人的造型和以前差不多，倒是關數比以前增加不少，玩這遊戲對頭腦及反應力將是一大挑戰，不愧是個好Game！

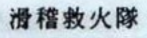
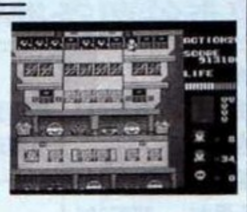
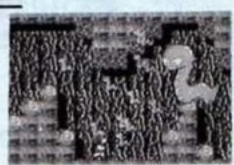
燃燒野球88'	 伊蘇國	 母女之愛
		
JALECO發行 ¥5,800	VICTORY MUSIC發行 ¥6,200	PACK-IN-VIDEO發行 ¥3,500
哇塞，又是棒球。任天堂的棒球遊戲已經多得可以壓死人了，真是讓人受不了。其實「燃燒野球88'」的畫面和音效還算不錯，只是難度太高了，常慘敗連連。	這個從日本NEC 電腦改寫過來的RPG 擁有一流的畫面和音效，尤其是主題曲，更是支支動聽，不禁讓人在讚嘆之餘，更期盼擁有FM音源的SEGA版「伊蘇國」。	咦，這不正是以前的「女武士」嗎？不論在畫面或結構上都蠻像的，只不過磁片畢竟是磁片，容量太小了，一下就玩完了。不過結束畫面可是值得一看喔！
新一代的立體棒球，增加了週期起落的因素使每一位球員都有高潮、低潮的表現，不像以前「強棒永遠是強棒」，如此一來就真實多了！並且刪除以前的魔球投手，以往沒有提前結束，現在也有了，可以節省時間，整個遊戲結構棒極了。	以任天堂的硬體來說，「伊蘇國」已經做得相當不錯，畫面雖因為顏色及解析度的硬體限制，使它並不完美，但是音效又補足了這個缺點，整個遊戲仍相當流暢。	簡單的RPG ，沒什麼特別之處，老少咸宜而且不受日語限制；過程很簡單，音效和畫面都還算有中等水準，若是一個從未玩過RPG 的人，也可以很快玩完。
比起第一代各方面都改進不少，真實的語音合成效果，每個選手的個性都非常突出，尤其是投手被對方擊出全壘打時那樣痛苦的表情真令人同情。	日本個人電腦上風行一時的動作性角色扮演遊戲，必須收集六本書才能解開伊斯之謎。故事性很強，音樂與畫面給人的感覺都相當不錯，是個高水準的動作RPG 遊戲。	一開始周圍的敵人就很難纏，RPG 遊戲應該循序漸進，等級增強後才會遇見高等級的敵人，畫面的捲動還停留在單格的捲動方式，唯一的優點就是敵人的造型非常可愛。
對於喜愛棒球遊戲的玩家來說，這遊戲不玩太可惜了，畫面及音效比第一代更好，球隊也增加了很多，連大家所喜愛的旅日棒球好手都在裡面，想不想向他們挑戰呢？	不知如何形容，只能說太棒了！這是一個動作冒險的遊戲，主要目的在找回六本失落的伊蘇之書，畫面細緻，音效生動更提高對遊戲的興趣，只是遊戲中「賤」的地方太多了......。	遊戲是不錯，名字太爛了！這遊戲吸引人的地方在於音效，畫面也不錯，只不過練錢比較累一點，角色的造型也不少，有很多地方很玄所以......。



SEGA & PC ENGINE

遊戲評論

評論員	冒險網球賽 NAMCOT發行 ¥4,900	魔神英雄傳 HUDSON發行 ¥4,900
李培民 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game真是既快樂又痛苦！	將RPG 與網球結合在一起，可以說是很奇怪的事，遊戲中居然會碰到魔王，而打鬥方式更是以打網球來決勝負，真是詭異！對於熱愛RPG 的玩家來說，RPG 被濫用到如此的地步，真是萬分無奈！	流暢的節奏、鮮明的畫面使得這個 Game 格外搶眼，遊戲中也有基本的商店可以提升生命力、變化武器等等，但可惜的是Game本身缺少創意，內容過於乏味，幾乎沒有那種吸引人一玩再玩的條件。
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉！	將球類遊戲與RPG 組合在一起，形成了這個四不像，居然拿著球拍四處比賽，賺取獎金購買更好的球拍、球鞋，最後再向大魔王挑戰。想想拿著網球拍的RPG 不是很怪嗎？	取材自同名卡通的動作遊戲，為了恢復彩虹的顏色而向大魔王挑戰，遊戲構想沒什麼新奇，卻是PC ENGINE到目前為止最漂亮的畫面，優異色彩發揮得淋漓盡致！
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	PC ENGINE 上第一個網球運動遊戲。與任天堂版非常相近，只是另加了RPG 要素和「勇者鬥惡龍」之視窗功能，也算是新創意的網球遊戲。	艷麗的彩色畫面，十足的卡通動畫效果；但是遊戲本身的趣味性不夠，背景的變化太少，音樂幾乎從頭到尾一成不變，太令人失望了。
徐政棠 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要......。	本遊戲是第一個在球類比賽上加入RPG成份的軟體。雖然極富創意，但是製作小組並沒有徹底發揮PC-ENGINE的功能，使遊戲看起來有乏善可陳，只能在構思上加分。	相當失望的動作性遊戲。除了畫面保持一貫的水準外，音效和佈局方面毫無可取處。和以前的遊戲相比較下，實在有「一代不如一代」的感覺。另外，人物造型及動作也十分死板。

超級泡泡龍	滑稽救火隊	決戰魔王谷
 SEGA發行(TAITO製作) ¥5,500	  SEGA發行 ¥5,000	 SEGA發行(COMPELE製作) ¥5,500
TAITO 公司首次為MK III推出的卡匣，較之在任天堂上的第一代，可說改進許多，有巨大的敵人、多種變化的武器，以及色彩繽紛的加分關。可惜的是沒有FM音源，閃爍情況也頗嚴重。但無論如何，它與大型電玩已相當接近了。	目前的遊戲傾向似乎愈為繁複艱深，SEGA能推出這麼一個既輕鬆又有趣的卡匣，真是難得。單純的救火行動卻有數種因果的變化、各式的物品及額外的加分關，很適合各個年齡階層的玩家。	與任天堂的「薩爾達傳說」有些類似，屬動作成分居多的RPG ，對於玩慣任天堂的玩家，可能會覺得很親切。它的音效極為出色、頭目的造型龐大又不會閃爍，兼有動作遊戲的氣勢及RPG 的內涵。
比起任天堂的「泡泡龍」，SEGA版就好得太多了，音效臻至大型電玩的水準，造型及畫面均堪稱一流，連原本大型電玩中一些超大型人物都完整呈現，但不知為什麼沒有FM音源?	一個新奇的構想，再加上數十關不同的精美畫面以及FM音源，高娛樂效果而且趣味十足；每一位困處火場中的人物也各有不同的造型，更是引人入勝，只要旋轉搖桿控制純熟，那麼這個遊戲就相當耐玩。	嗯，好！由MSX 移殖到SEGA不但增加捲動方式，畫面和音效更是沒話說，結局的畫面相當漂亮，最後的音效更是令人回味無窮。只有一點我不喜歡，就是橫向動作畫面的人物動作比較奇怪，無法向後方攻擊，只能一直往前衝!
比任天堂版更完整，幾乎是大型電玩之完全移植，同時是TAITO 公司在SEGA 的處女作，可是少了FM音源的背景音樂使得音效上的表現失色不少。	趣味性頗高的救火遊戲配合PAD 旋轉搖桿的操縱，使得遊戲的控制非常靈活，人物的造型也很可愛，值得一玩。	蠻容易上手的動作RPG 遊戲，難度不高極適合RPG 的入門者。三種捲動畫面功能是其他RPG 遊戲中所沒有。
雖然不太欣賞「泡泡龍」的遊戲方式，但是和大型電玩比較起來，「超級泡泡龍」算是移殖得相當成功。唯一令人望而卻步的是，玩者必須在200 關中找尋各種寶物，才能看到結局，實在太麻煩了。	相當好玩，別出心裁的遊戲。看到救火員在起火的建築中間跳來跳去救人，實在有趣。而且找到某些物品之後，會出現直昇機或噴泉等滅火器。愛好打磚塊之類遊戲的玩者，千萬別錯過了。	這個動作性很重的RPG 遊戲在畫面和音效上都有極優秀的表現，但是遊戲性卻很普通，沒什麼特殊之處；而且遊戲本身十分簡單，RPG 玩者大概只須花上一、二天的時間，便可看到結局。

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的愛護與支持
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜蘭市

西後街
- 協長電腦　351766

羅東鎮

民生路
- 大眾電腦　541968

基隆市

忠三路
- 安可電腦　270290

臺北市

中華商場
- 新音電腦　3316243
- 標緻電腦　3110902
- 慶磬電腦　3312370
- 裕豐電腦　3821568
- 眾利電腦　3122478
- 翼翔電腦　3811407

光華商場
- 永昌電腦　3927547
- 慧盛電腦　3310702
- 崇時電腦　3963736
- 萬德福電腦　7217979
- 小精靈電腦　3941452
- 科技電腦　3941693
- 來欣電腦　3965781
- 舜偉電腦　3927367
- 至誠電腦　3913875
- 美登電腦　7211443

信義路三段
- 百益電腦　7097603
- 世暐電腦　7023526

八德路四段
- 泰電腦　7651461

敦化南路
- 松岡電腦　7082125
- 敦南新學友　7007000

羅斯福路二段
- 羅林電腦　3944812

士林文林路
- 來來電腦　8344245
- 易智電腦　8817040

天母東路
- 天母新學友　8716333

北投石牌路
- 廣訊電腦　8221411

北投尊賢路
- 余昇電腦　8223762

永康街
- 新生行　3218464

重慶南路一段
- 天龍書局　3315164
- 佳德電腦　3616235

重慶北路三段
- 新文行　5944621

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局　3117627

和平東路三段
- 139禮品世界　7324596

重新路二段
- 天台資訊　9725247

永和市

福和路
- 林銘電腦　9294575
- 雙和電腦　9285739

中和市

興南路
- 漢琦電腦　9410955

板橋市

館前東路
- 佳智電腦　9593059

新店市

三民路
- 世代模型社　9119507

桃園市

中山路
- 亞細亞電腦　3362147

中壢市

元化路
- 華士電腦　4250863

中平路
- 亞細亞電腦　4252168

新竹市

武昌街
- 民生電腦　255430

台中市

中山路
- 邁克電腦　2238540

彰化市

成功路
- 傑能電腦　2238175

民生路
- 彰辰電腦　241787

嘉義市

中山路
- 茂林電腦　2275382

民國路
- 台大電腦　2241389

台南市

北門路一段
- 忠大　2241795

高雄市

建國二路
- 宏訊電腦　2614713
- 效能電腦　2729321

鼎山街
- 雄亞電腦　3869464

大順二路
- 智偉電腦　3829428

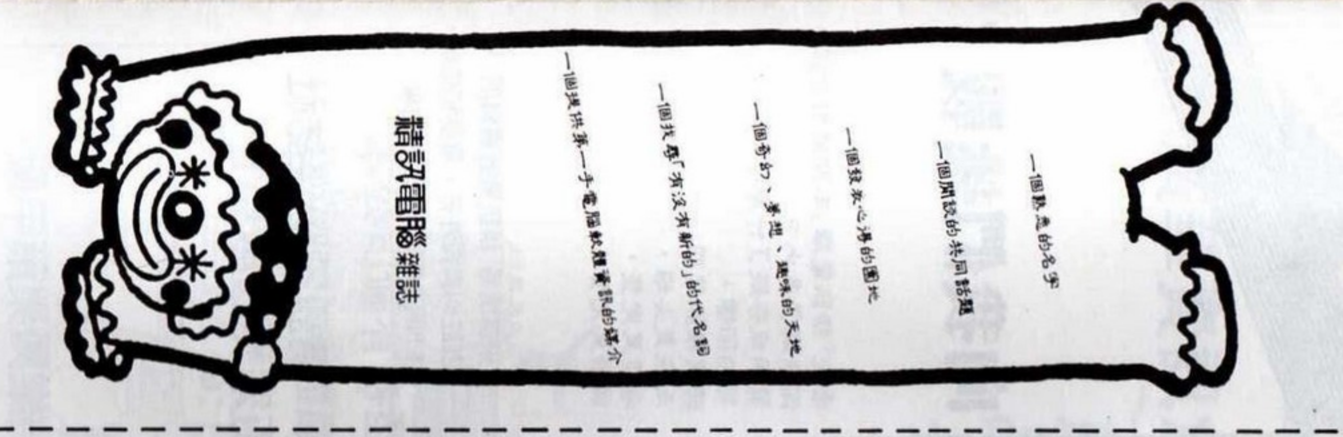
鳳山市

合作街
- 國陽電腦　7463866

花蓮市

新港街
- 新風電腦　336007

全國各大電腦資訊廣場



98-04-43-04

⊙存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用⊙
帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

經辦局郵戳

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

局號：　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8
	戶名	精訊資訊有限公司

收款局郵戳

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

經辦局郵戳

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一天存入，必要時可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(60P.模)　(東宜)　保管五年

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

- 來信請寄「精訊電腦編輯部」，並註明真實姓名、電話和住址。
- 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。

三、本存款誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

精訊電腦

請在需要的項目方格內打鈎：

- 我是□新訂戶　□續訂戶(電腦編號　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　　年，自　　期起至　　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是　□否，總價　　元。
- 新訂戶介紹人：姓名 ____________
  會員編號 ____________
- 我□是會員(會員證編號　　　　)□非會員，欲購買：
  (請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文説明書 ____________

(二)套裝軟體 ____________

(三)磁片裝軟體 ____________

(四)其它 ____________

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。